

FALLOUT 2

SIN

HALF-LIFE

LARRY 7

POPULOUS: THE BEGINNING

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM



1(16) ЯНВАРЬ '99

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина
Технический директор
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Тимофей Богомолов
Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакторы
Дмитрий Бурковский
Нина Рождественская
Денис Чекалов
Литературный редактор
Людмила Катаева
Дизайнер
Андрей Михайлов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ирина Карпова (тел. 279 1662)
Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35 130)
Марина Круглова

ДЛЯ ПИСЕМ
109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

С Новым годом, дорогие читатели!

Когда наступает Новый год, то хочется верить, что теперь все будет по-новому. Но просто верить и ждать – этого недостаточно, надо работать, учиться.

С этого номера журнал начал толстеть, о чем вы нас давно просили. Опять появился диск, надеемся, что его содержание вас также не разочарует.

Кроме того, вышла новая книга, посвященная Sony Playstation. Готовятся к выходу книги по PC и (внимание!) по «Вавилону-5».

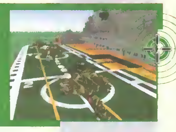
Мы рады вашим письмам, вашей поддержке, они здорово помогают нам в работе. Оставайтесь с нами, и мы сделаем лучший журнал в мире! Вместе мы горы свернем!

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Тираж 20 000. Зак. 3395.

ВЕЛИКИЙ, НЕПОБЕДИМЫЙ И НЕОТРАЗИМЫЙ ЛАРРИ стр. 70



СОДЕРЖАНИЕ

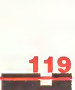


ЖДЕМ ИГРУ 10



ИГРАЕМ 22

ВСПОМИНАЕМ 70



ЛОМАЕМ 119

КОДЫ ДЛЯ PC

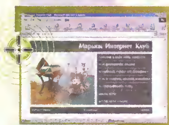
КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

СОДЕРЖАНИЕ

ВАВИЛОН-5 130



ВООРУЖАЕМСЯ 74



РАЗНОЕ



В ЭТОМ МЕСЯЦЕ НА НАШЕМ ДИСКЕ:

демоверсии игр:

- ВОЙНА И МИР
- ALIENS VERSUS PREDATOR
- HERETIC 2
- CARMAGEDDON II
- TRESPASSER
- WARGASM!
- TOMB RAIDER III
- HEAVY GEAR 2
- TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
- BLOOD II: THE CHOSEN
- MOTOCROSS MADNESS
- DESCENT 3
- ATRIA II
- FALCON 4.0
- DEMONSTAR

а также патчи...

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ WING COMMANDER: SECRET OPS

DIRTY LITTLE HELPER '98
ПАРОЛИ, КОДЫ, СЕКРЕТЫ, СОЛЮШЕНЫ, ТРЕНЕРЫ ДЛЯ 1862 ИГР

МЕЖДУНАРОДНЫЕ НОВОСТИ

ВТОРАЯ ВОЛНА

Не секрет, что в мире производителей компьютерных игр происходит постоянное броуновское движение. Закрываются одни компании и тут же образуются новые, увольняются сотрудники и сразу же переходят в другую команду – мало кто полностью выходит из бизнеса, большинство через определенный промежуток времени вновь возвращаются к любимому занятию. Вообще, переход персонала – процесс настолько постоянный, что становится даже забавно. Еще забавнее, когда разработчики покидают совсем недавно созданную ими же компанию, широко разрекламированную, но так и не сумевшую ничего выпустить. Вот и заявление одиннадцати сотрудников компании Джона Ромеро ION Storm потрясли многих, а некоторых даже повергли в состояние легкого шока. Восемь членов команды Daikatana, один из работавших над проектом Anachronox и двое из членов высшего управленческого состава в конце ноября покинули компанию. Основная группа заявила, что отделилась для создания собственной команды, что у каждого есть личные причины для ухода и оглашать они их не собираются, чтобы не спровоцировать разногласия между бывшими коллегами из ION Storm и владельцами компании из Eidos. Чуть позже всплыли подробности, стало понятно, что потери для Diakatana непоправимы, и если бы Джон Ромеро незамедлительно не заявил, что все обстоит очень благополучно, так как большинство уровней уже завершено, код игры практически написан, а музыкальная часть давно создана, то на проекте можно было бы ставить большой и жирный крест. Итак, Ion Storm покинули: главный дизайнер уровней Daikatana, два просто дизайнера уровней Daikatana, директор по звуку в обоих проектах, художник Daikatana, главный программист Daikatana, главный дизайнер уровней Anachronox. Представители Eidos заявили, что «ситуация в ION Storm расследуется». Вдобавок ко всему, вместе с ними ION Storm покинула директор по технологиям Корин Ю (Corinne Yu). Но вместо создания своей команды она присоединилась к 3D Realms, чем вызвала несказанную радость в рядах последней. Корин – программист высшего класса, и она действительно способна серьезно повлиять на развитие многострадального движка для Prey, которому уже предстоит затмить не только Quake, но и Unreal. Так что, учитывая вклад Корин в развитие подобных технологий, можно с уверенностью сказать – 3D Realms сильно повезло. Не меньше повезло и компании Terminal Reality, в которую для работы над проектом Nocturne перешел один из лидеров ION Storm Крис Десимоне (Chris DeSimone). Но самым большим сюрпризом стало возвращение в ID Software художника по текстурам Кеннета Скотта (Kenneth Scott), отвечавшего в Ion Storm за всё ту же Daikatana.

Разумеется, руководители ни ION Storm, ни Eidos не могли оставить данное событие без своих комментариев. Самым оригинальным было, пожалуй, высказывание Джона Ромеро, просто поблагодарившего бывших коллег за хорошую работу и пожелавшего им удачи. Interactive ответила чуть более буднично, опубликовав заявление следующего характера: «В свете ухода многих сотрудников ION Storm мы полностью полагаемся на мастерство Джона Ромеро и команды Daikatana, а также надеемся, что они смогут завершить игру в срок. Основные работы, которые выполняли ушедшие, практически завершены. Daikatana входит в стадию бета-тестирования, и мы уверены, что оставшиеся 26 членов команды сделают свою работу на должном уровне. Проект Тома Холла (Tom Hall) Anachronox также не снимается с разработки, и игра должна выйти осенью 1999 года». И здесь добавить больше нечего, разве что пожелать всем удачи.

MICROTECH ИЛИ BATTLESOFT?

Не так давно все-таки подтвердились слухи о том, что корпорация Microsoft планирует приобрести компанию FASA Interactive. В данный момент идет процесс активных переговоров и обсуждения условий сделки. Как сообщили представители FASA Corporation, нынешнего владельца FASA Interactive, данная сделка не затронет игру MechWarrior II, которая разрабатывается совместно с Zipper Interactive. Вообще, с третьим MechWarrior происходило много непонятного с самого начала работ, и вот теперь неясно, кто же все-таки станет издателем для новой игры. Предположительно им останется Microprose, но после недавних трудностей компании вопрос можно считать открытым. Им может стать кто угодно, но уж точно не Microsoft, которая заявила, что ее в первую очередь интересует MechWarrior IV, разрабатываемая самой FASA. Печально лишь то, что в связи с этим прекратит свое существование довольно интересный проект RPG Shadowrun: Assasin и будет отложен на неопределенный срок выпуск add-on'а для стратегии в реальном времени MechCommander. Вызвано это разными причинами: в первом случае другая команда разработчиков Microsoft, Digital Anvil, уже ведет сходный проект, а во втором – недостаточными продажами основной игры.

Так или иначе, после приобретения FASA Interactive Microsoft не станет обладателем лицензии на вселенные BattleTech, Shadowrun, Earthdawn и Crimson Skies, а станет лишь выступать в качестве издателя продукции под маркой FASA Corporation.



При подготовке раздела были использованы материалы информационного агентства «Galaxy Press»

НА «АРЕНЕ»

Ни для кого не секрет, что Quake II был и все-таки остается лучшей игрой для многопользовательского режима. Сравниться с ним может разве что первый Quake. Но возможно, что все споры фанатов двух частей быстро улягутся после выхода долгожданной и уже успевшей стать скандально знаменитой Quake II: Arena. Конечно, ID Software во главе с Джоном Кармаком сильно рискует, создавая игру жанра 3D-action только для multiplayer, но, в конце концов, именно им это как раз и может удасться. Тем более что недавно была раскрыта дополнительная информация об этом весьма неоднозначном проекте, и, надо сказать, она сильно обнадеживает. Итак, сам Кармак сказал по этому поводу: «Лучшая графика, лучшая сетевая игра, лучшая играбельность и, как обычно, никакого сюжета. Это первая попытка в истории нашей команды, когда мы можем сфокусировать все усилия на многопользовательской игре, а об одиночной можно даже и не задумываться. Как вы уже поняли, мы хотим сделать из Quake II: Arena то, что заставит игроков забыть о всех других многопользовательских развлечениях».



Так что же нового будет в Arena? В первую очередь – несколько классов персонажей. Конечно, различия будут не столь велики, как, скажем, в Team Fortress или даже Hexen I, но тем не менее это известие не может не радовать. Во-вторых, Quake II: Arena будет по жестокости и кровавости превосходить даже вторую часть, где они, по мнению большинства игроков, рассматривались с некоторой юмористической позиции. В этом плане Arena будет намного мрачнее Quake I – будем надеяться (хотя со мной согласятся не все), что игра станет ближе по духу именно к первой части. Появятся уровни для новичков и тренировок в одиночку – все-таки некие элементы однопользовательской игры будут присутствовать, хотя они являются скорее чем-то вроде прелюдии к настоящему действию. Разумеется, не обойдется без поддержки новейших трехмерных акселераторов и звуковых плат – помимо качественной графики и трехмерного позиционирования звука будет наконец-то включена «родная» поддержка переговоров с помощью наушников и микрофона. И главный бонус – игра будет оптимизирована под использование в качестве сервера многопроцессорных платформ, что позволит участвовать в многопользовательских сражениях от 60 до 75 игроков!

Но пока фанаты ждут третьей части и усердно продолжают штурмовать до боли знакомые коридоры, ID Software совместно с Activision подготовили им небывалый подарок – выпустили в продажу add-on Quake I Net Pack #1: Extremities. В Extremities вошли лучшие mod'ы и bot'ы, самые знаменитые наборы карт и средств для тренировки, новые виды оружия и другие подобные прелести, созданные энтузиастами и профессионалами. Собственно, здесь собрано все лучшее, что создано для Quake за последние полгода талантливыми поклонниками этой игры. К тому же тяжесть ожидания Quake II: Arena скрасит коллекционное издание соответствующего постера, входящего в комплект. Не это ли нужно настоящем фанату? Кстати, несколько коробок с Quake I Net Pack #1: Extremities мирно дожидаются своих счастливых обладателей, участников нашей лотереи, которая проводится по случаю подведения итогов и выявления лучшей игры прошедшего года.



РЕЦЕПТ ВЫХОДА ИЗ КРИЗИСА

Недавно мы сообщали о возникших финансовых трудностях такого знаменитого гиганта, как Interplay. Результаты были тем более странны, что именно этот уважаемый издатель выпустил самую продаваемую игру последних двух месяцев – Fallout 2. Разумеется, нужно было что-то делать, и делать немедленно. И похоже, что руководство Interplay медленно, но верно справляется со своей задачей, «вытягивая» компанию из трясины долгов. Итак, небольшой отчет о проделанной работе.

Во-первых, было подписано долгосрочное соглашение с английским издателем Gremlin Interactive Ltd., по которому Interplay будет издавать новые игры Gremlin в США, что позволит, по мнению руководства компании, «обеспечить Interplay отличными играми, которые войдут в план выпуска на 1999 год». Во-вторых, были проданы набирающей силу Take Two Interactive все права на распространение многообещающей Earthworm Jim 3D. Как выяснилось, на этот крайне неприятный шаг компания пошла ради так важного для сохранения доверия кредиторов положительного баланса. Это позволило компании взять дополнительный кредит на сумму 14 миллионов долларов – теперь в общей сложности Interplay должна своим кредиторам чуть более 37,5 миллионов. Дополнительно в качестве гаранта платежеспособности выступил сам Брайан Фарго (Brian Fargo), председатель правления и управляющий директор Interplay, внеся залог в размере 5 миллионов долларов из своих личных сбережений.

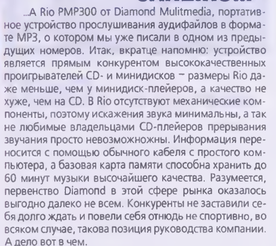
Плюс ко всему, компания переименовала свою команду разработчиков VR Sports в Interplay Sports. А может, это и есть главный ингредиент рецепта?

РОЖДЕСТВЕНСКИЙ БУМ

С небольшими неприятностями столкнулась Blizzard в самый разгар предрождественской лихорадки. Конечно, если это можно назвать неприятностями. А дело в том, что вся партия новой серии игрушек по мотивам WarCraft и StarCraft была распродана в рекордно короткие сроки. 300 000 тыс. экземпляров 20-ти сантиметровых орков, людей, протоссов и зергов бы-



ли «сметены» с прилавков буквально через неделю после появления, и в самый «жаркий» период с 15 по 24 декабря полки оказались пустыми, а выпустить новую партию в столь короткие сроки было нереально – новые игрушки должны были появиться в магазинах лишь в январе. Зато небывало возрос спрос на первую часть Diablo, вышедшую недавно в бюджетном варианте – ведь в соответствии с рождественской компанией Blizzard бесплатно давала по одной игрушке из серии StarCraft с каждым своим продуктом.



«НЕТ, ЭТО НЕ RIO DE JANEIRO...»



...A Rio PMP300 от Diamond Mulitmedia, портативное устройство прослушивания аудифайлов в формате MP3, о котором мы уже писали в одном из предыдущих номеров. Итак, вкратце напомню: устройство является прямым конкурентом высококачественных проигрывателей CD- и минидисков – размеры Rio даже меньше, чем у минидиск-плейеров, а качество не хуже, чем на CD. В Rio отсутствуют механические компоненты, поэтому искажения звука минимальны, а так не любимые владельцами CD-плейеров прерывания звучания просто невозможны. Информация переносится с помощью обычного кабеля с простого компьютера, а базовая карта памяти способна хранить до 60 минут музыки высочайшего качества. Разумеется, первенство Diamond в этой сфере рынка оказалось выгодно далеко не всем. Конкуренты не заставили себя долго ждать и повели себя отнюдь не спортивно, во всяком случае, такова позиция руководства компании. А дело вот в чем.

Относительно недавно ассоциация RIAA (Recording Industry Association of America) подала иск на Diamond, обвиняя её в нарушении выпуском Rio акта от 1992 года Audio Home Recording Act, по которому всякое звукозаписывающее устройство, способное на масштабное копирование аудиоинформации без существенного нарушения качества звучания (вариант переноса с CD на аудиокассеты под этот акт, например, не подпадает), необходимо снабжать специальной защитой от нелегального копирования лицензионной продукции. Diamond удалось выиграть первое дело, доказав суду то, что Rio является только воспроизводящим устройством и не способно на запись. В самом деле, вся информация в карту памяти вносится посредством компьютера, и защищать лицензионную продукцию необходимо именно на этой стадии.

Решив, что так дело оставлять нельзя, Diamond сама выступила в роли истца, справедливо полагая, что, выиграв дело, она будет иметь право требовать с RIAA оплаты всех своих судебных издержек. Более того, Эндрю Бриджес (Andrew Bridges), официальный представитель Diamond в этом процессе, заявил: «Diamond с уверенностью может утверждать, что иск против нее – это следствие заговора RIAA и конкурентов Diamond, направленного на ограничение влияния компании на рынке переносных MP3 устройств, и инициаторы этого заговора по большей части добились своего, частично подорвав позиции Diamond на этом новом сегменте рынка». К тому же, по мнению руководства, Diamond даже перевыполнила необходимые законом требования, встроив в Rio в угоду RIAA некое подобие защиты Serial Copy Management System, хотя это и не было необходимо. RIAA же продолжает предъявлять к компании все новые и новые требования, что ставит под сомнение стремление этой ассоциации защитить звукозаписывающие компании, выставляя на первый план ее единственную, по мнению Diamond, цель – ограничение развития легального рынка MP3. Тем интереснее на этом фоне выглядит заявление Хиллари Роузен (Hillary Rosen), сотрудника RIAA, опубликованное в солидном Wall Street Journal: «Единственная цель мероприятий против Diamond – замедлить их деятельность в этом направлении. Они собираются заняться распространением нового оружия для аудиопиратов вместо того, чтобы подождать развития легального рынка и затем выпустить свое устройство». Весьма интересное заявление, не правда ли? Особенно если учитывать тот факт, что MP3 – это открытый формат, и вводить здесь какие-либо ограничения просто глупо – ведь ни кассетам, ни компакт- и мини-дискам, ни тому же DVD они не помогли, и вряд ли будут полезны – всегда найдутся умельцы, готовые сломать любые запреты.

Во всяком случае, Diamond быстро нанесла ответный удар, заявив, что новые устройства она будет выпускать совместно с Sony, параллельно занимаясь разработкой нового стандарта. Как видится большинству экспертов, против гиганта Sony даже такая авторитетная ассоциация, как RIAA, вряд ли пойдет.

МОРАЛИЗАТОРСТВО

Этот емкий термин обозначает все попытки отдельных лиц навязать свою мораль окружающим их людям. И неважно, какая это идеология – фашизм, национал-социализм, коммунизм или вечная тема о вреде насилия в компьютерных играх. Вот и влиятельный National Institute of Media and the Family (NIMF), расположенный в Миннеаполисе, США, поддался общей тенденции и представил на суд Сената четвёртый ежегодный отчёт Video and Computer Game Report Card. По мнению этих людей, единственная цель создателей компьютерных игр – привить невинным детям жажду убийства. Я, конечно, утрирую, но это не так далеко от истины. В докладе отмечено, что некоторые компании пытаются протолкнуть на рынок игры для детей с недопустимым содержанием. «Эта маркетинговая политика ставит на суд общественности серьезный вопрос о небезопасности игровой индустрии, пытающейся пропагандировать насилие и жестокость среди подростковой аудитории, вновь и вновь доказывая необходимость введения новой практики рейтинга компьютерных игр». Этим сказано практически все. А для тех, кому этого мало, приведу лишь названия четырех игр, продажа которых, по мнению NIMF, должна быть полностью запрещена – это Unreal, Grand Theft Auto, Tekken 3 и, как ни странно, StarCraft. А если же вам исполнился 21 год и вы все-таки хотите купить эти игры, опять же, по мнению NIMF, вы должны будете это делать в специально отведенных местах, вроде тех, где торгуют продукцией эротического содержания. Интересно, куда все-таки придут с такой политикой американцы?

СЕРВИС

У недавно вышедшей Sin от Activision был только один существенный недостаток – уж слишком недоработанной была первоначальная версия, просто пере-

полнена «багами» и «глюками». Патч не заставил себя долго ждать, но его размер смутил многих – где-то около 26 Мб. Многих, но не Activision, которая сразу же объявила, что в связи с большим объёмом «заплатки» она приступает к его бесплатной рассылке на компакт-дисках. Помимо патча на этом CD находятся: новый уровень для многопользовательской игры, обновленная демоверсия долгожданного Heavy Gear I и два ролика из Civilization: Call to Power и Fighter Squadron. Чтобы получить этот компакт, достаточно иметь лицензионную копию игры и отправить заявку по одному из адресов sinupdate@activision.com, Support@activision.co.uk или Sin@ activision.co.uk.

Вы, кажется, что-то там говорили о пиратах?

DOOM ПОД VOODOO

То, о чем и не приходилось раньше мечтать, свершилось. Doom, одна из величайших игр всех времен и народов, обрела новое лицо. Помните, где-то около полугода назад на одном из наших компактов появлялась переписанная фанатом версия этой игры, работающая в разрешении 1024x768? Так вот, середина декабря была ознаменована следующим событием – появился GLDoom, версия, поддерживающая OpenGL 3D-ускорители. Разработанная Брюсом Льюисом (Bruce Lewis), она стала доступна для скачивания в аккурат к пятилетней годовщине выхода оригинального Doom. По словам создателя, он хотел поднять технологию Doom на новый уровень, сделать так, чтобы игра не выглядела устаревшей в эру высокого разрешения, 16-битного цвета и 3D-акселераторов. Так что подготовьте свой Pentium 166 (а именно такой процессор требует GLDoom), запаситесь хорошей видеокарточкой и оригинальной версией Doom или Doom 2 и ждите один из наших следующих компакт-дисков.

«СИНДИ» ПРОТИВ «БАРБИ»?

Похоже, что скоро весь игровой рынок будет поделен между этими двумя извечными конкурентами. Точнее, между корпорациями, производящими игры. Где-то чуть больше года назад все долго смеялись по поводу появления в компьютерном мире корпорации Hasbro, автора «Синди» и трансформеров. Смеяться перестали после того, как эти милые ребята приобрели вначале отнюдь не маленькую Avalon Hill, а затем казавшийся незыблемым Microprose. Похоже, что сведения о выходе на рынок нового игрока, создателя вечной куклы «Барби», ведущего мирового производителя игрушек компании Mattel, не вызовут ни у кого и тени улыбки. Тем более что практически сразу последовало заявление о покупке The Learning Company. По сути, эта сделка просто выводит Mattel на рынок развлекательного и обучающего программного обеспечения наравне с такими крупными издателями, как Electronic Arts, Eidos или той же Hasbro. The Learning Company, которая в 1998 году ожидает получить 850 млн. долл. дохода, является одним из ведущих производителей развлекательной продукции в мире, имея в своем активе такие компании, как Mindscape и Broderbund. Но основной ее конек – это рынок образовательных и справочных программ, где она прочно занимает свои 42 % и отдавать их никому не собирается.

Не знаю, кто победит в этом заочном поединке, но у Mattel уже возникла одна серьезная проблема – держатели акций The Learning Company подали в суд на совет директоров компании. По заявлению представителей инициативной группы, это форма выражения протеста инвесторов против намерения руководства компании пойти на слияние с корпорацией Mattel. И у них есть все шансы на следующем собрании акционеров отменить решение совета. Только вот я не сомневаюсь, что тогда Hasbro купит кого-нибудь еще.

ВТОРОМУ UNREAL БЫТЬ

Все-таки разрешился давний спор о том, кто владеет этим товарным знаком. Прямо накануне Рождества GT Interactive подписала соглашение с Epic Megagames по поводу издания Unreal I и Unreal Tournament с возможностью последующего использования технологии Unreal I в других продуктах. Разработкой ядра второй части знаменитой игры займется команда Epic, которая сможет использовать эти наработки в своих будущих продуктах и играх, изданных независимо от GT. Создание же самой игры возьмет на себя компания Legend Entertainment, которая сейчас занята разработкой игры на движке Unreal по романам Роберта Джордана, которая так и называется – Wheel of Time. Конечно, это несколько странный вариант сотрудничества, но ничего лучшего обе компании придумать не могли. Кто знает, вдруг им все-таки удастся повторить успех первой части?

БОЛЬШАЯ РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ

Сразу же после нанесения ракетно-бомбовых ударов по территории Ирака компания Electronic Arts объявила, что в программе NBC Special Report, посвященной этим событиям, в качестве движка, на основе которого демонстрировалась модель бомбардировки, был использован ее новый симулятор морских сражений Jane's Fleet Command. Согласно заявлению EA, команда разработчиков Jane's Combat Simulations по заказу NBC приготовила несколько часов демонстрации ударов при помощи симуляторов F-15 и Fleet Command. Выбор пал именно на них по причине высокой реалистичности и подробности последних. И тут у меня возникла идея. А что, если бомбардировка – это всего лишь... (см. заголовок)?

СМЕРТЬ VOODOO?

Все началось, когда после прошедшей выставки Comdex, на которой демонстрировались опытные образцы Voodoo 3, руководство компании 3Dfx заявило, что она больше не намерена оставаться всего лишь производителем чипсетов для других компаний и отныне будет выпускать все свои продукты сама. В подтверждение этих слов последовало объявление о покупке STB Systems, достаточно крупного производителя видеоплат. Следовательно, теперь меняется и экономический цикл 3Dfx Interactive, который после завершения сделки будет включать в себя полный круг производства видеокарт, как у компаний ATI Technologies или Matrox Electronics. Скотт Селлерс (Scott Sellers), генеральный вице-президент 3Dfx, заявил, что компания продолжит поставлять свои процессоры



Voodoo 2 и Voodoo Banshee, однако сразу после приобретения STB и появления Voodoo 3 (бывший Avenger) компания прекратит сотрудничество со сторонними производителями. Разумеется, ни о каком выпуске STB-карт на основе других чипсетов вроде Riva TNT от nVIDIA никакой речи не идет. Самыми забавными оказались комментарии представителей Creative и Diamond, когда они узнали, что не получат новых чипсетов. Сделав каменное лицо, они заявили, что и так не были довольны качеством и мощностью нового поколения Voodoo и не знали, куда их пристроить. А теперь 3Dfx просто сделала им одолжение, избавив от необходимости объяснять, почему им пришлось бы отказаться от производства новых видеокарт. К тому же, они всегда считали, что продукты от nVIDIA более перспективны и вопрос о выборе тут даже не стоит.

Еще забавнее отреагировали сотрудники NEC, которые в последнее время и так сильно «насолили» 3Dfx, выиграв у последних контракт на производство графического процессора для нового творения Sega, телевизионной приставки Dreamcast. Вот что буквально заявил Чарльз Беллфилд (Charles Bellfield), менеджер по маркетингу NEC: «Спасибо 3Dfx за то, что они решили покинуть рынок и оставить поле боя пустым. Расставшись с рынком разработки и продажи чипсетов, 3Dfx оставляет больше шансов таким компаниям, как NEC. Кроме того, наши старые партнеры, Creative и Diamond, будут свободны от влияния 3Dfx... Продукты 3Dfx отлично продавались в розницу, но теперь они сами рубят сук, на котором сидели пять лет – они отворачиваются от покупателей. Без достаточного опыта в OEM продажах... 3Dfx будет очень сложно выжить на этом рынке».

Конечно, можно несколько удивиться такой уверенности NEC в своей победе, но у этой компании есть главный козырь – все тот же Dreamcast и новый ускоритель PowerVR Series 2 для PC, имеющие одинаковую архитектуру. А это означает, что перенос с одной платформы на другую будет осуществляться практически мгновенно и без потери в качестве. Осталось только дождаться чудо-приставки от Sega и посмотреть, стоят ли того усилия NEC?

ПЕРЕХОДЫ И НАЗНАЧЕНИЯ

Компания 3DO объявила о продолжении своей стратегии внутренней разработки, а не издания чужих продуктов. В связи с этим на пост главного вице-президента по разработке был назначен Ричард Дж. Хикс (Richard J. Hicks). В его обязанности войдёт управление всеми ресурсами, необходимыми для разработки новых игр, включая и управление персоналом.

***

Компания Sierra объявила состав команды разработчиков Navy SEALS, моделирующего действия морского пехотинца, который создается на движке от Unreal. Команду возглавит сам Пол Робинсон (Paul Robinson), один из создателей Comanche: Maximum Overkill, Wolfpack, Armored Fist и Blackfire. Кроме того, во время операции «Буря в Пустыне» в 1991 году он служил в отряде особого назначения. Главным программистом проекта будет Джей Ли (Jay Lee), известный благодаря Police Quest: SWAT 2, Betrayal at Antara, Shivers 2, Birthright, Gabriel Knight 2 и Phantasmagoria. Директором станет Майкл Хьютчинсон (Michael Hutchinson) работавший над King's Quest 6, Gabriel Knight: Sins of the Fathers, Space Quest 6, Lighthouse и SWAT 2. А генеральным продюсером проекта назначен Джон Крейн (John Crane), работающий в Sierra уже более восьми лет и руководивший, помимо прочих, проектами Thexder, Space Quest 5, Blue Force и Blood & Magic. Что ж, с таким составом разработчиков и с таким движком у Navy SEALS есть все шансы занять первые места не в одном хит-параде.

***

Уже довольно солидный Gathering Of Developers пополнился еще одной командой, подписав издательское и партнерское соглашение с Bloodshot Entertainment, компанией, основанной недавно двумя бывшими членами ION Storm. О первой игре молодых разработчиков пока еще ничего не известно, кроме того, что GOD специально для них приобрела лицензию на использование комиксов Kiss: Psycho Circus от Тодда Мак-Фарлена (Todd McFarlane), создателя знаменитого Spawn.

АНОНСЫ

Компании Electronic Arts и MGM Interactive объявили о продолжении сотрудничества и объявили список новых совместных проектов. В 1999 году MGM завершит для EA следующие игры: 3D Action Tomorrow Never Dies, Rollerball и Too Human.

***

Уже давно известная не только в узких кругах военных специалистов компания Digital Image Design объявила о выпуске в 1999 г. серии своих новых игр, из которых наибольший интерес представляют EF2000 v.3.0 и Wargasm 2. Третья часть EuroFighter должна поддержать высокий уровень реализма двух предыдущих частей и предстать перед нами с абсолютно новым движком. Продолжение недавно вышедшего Wargasm подарит игрокам расширенный набор юнитов, более гибкое управление возможностями игры и, конечно же, улучшенную физическую модель и визуальное оформление.

***

Компания Bungie, наиболее известная благодаря своей трёхмерной стратегии в реальном времени Myth и ее второй части, представила информацию о новом проекте – 3D-action с видом от третьего лица под названием Oni, создающегося по мотивам одноименного анимэ и с вероятной датой выхода не раньше второй половины 1999 г.

***

Monolith Productions заключила соглашение с Topware Interactive об издании на территории США её новой игры под таким близким для нас названием Gorky 17. Только вот для американского рынка этот выходящий весной 1999 года проект будет переименован в Odium.

***

Volition Inc. анонсировала три новых игры – Descent 4, Freespace 2 и Summoner. Первые два никому представлять не надо, а вот о Summoner пока известно лишь, что это будет первый продукт Volition в жанре RPG. Игра выполнена в трёхмерной графике с видом от третьего лица, динамически изменяющей положение камерой, сильной сюжетной линией и множеством созданных на компьютере видеороликов.

***

Появилась чуть более подробная информация о долгожданном продолжении знаменитого RPG System Shock компании Looking Glass Technologies. Разработкой игры, как оказалось, занимается не только основная команда, но и небольшая группа Irrational Games, состоящая из бывших членов Looking Glass, работавших над оригиналом. Издавать игру, как и предполагалось, будет Electronic Arts, перекупившая это право у Eidos. К большому сожалению, надежды поклонников не совсем оправдались, и движком для System Shock I будет все же Dark Engine, разработанный для игры Thief: The Dark Project.

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

НОВЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

По многочисленным просьбам мы рассказываем о последних локализациях, совершенных российскими компаниями.

Итак, основной новостью здесь является то, что Soft Club официально объявила о начале продаж новой игры от компании Electronic Arts – Populous: The Beginning, изначально создававшейся с поддержкой русского языка. Помимо этого частичной локализации за последний месяц подверглись: стратегия с элементами action Army Men от 3DO, уже ставший классикой автосимулятор Need For Speed 3 от Electronic Arts, авиасимулятор F-15 от Jane's Combat Simulation (это действительно героический поступок, так как помимо 300-страничного описания в коробку вложены карты и целая авиаэнциклопедия), вертолетный симулятор Team Apache компании Mindscape, не нуждающиеся в представлениях NHL '99 и Duna 2000 от Electronic Arts и Westwood, 3D-action SIN компании Activision, Tomb Rider 3 от Eidos и Blood 2 от Monolith.

Разумеется, ориентируясь на ситуацию в стране, компании пришлось снизить цены на предлагаемую продукцию, и теперь новые и старые игры будут стоить на 40-50 % дешевле.

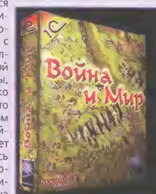
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ

Этот появившийся в начале декабря долгожданный юмористический квест побил все рекорды предновогодних продаж. Еще бы, его бескоробочной (но официальной!) версией торговали даже пираты! За 10 дней с момента появления ушли 1643 box-варианта, не говоря уже о jewel-case. Это вызвало необходимость печати дополнительного тиража, который так же успешно продается. Пожелаем «Буке» удачи и напомним, что каждый зарегистрированный владелец лицензионной версии игры принимает участие в лотерее, подведение итогов которой будет проведено в марте 1999 года, и победитель получит в качестве главного приза компьютер на базе процессора Pentium I следующего поколения Katmai.



«ЯРОСТЬ»

Можно с уверенностью поздравить компанию Snowball Interactive и издателя 1С с успешным завершением еще одного сложного проекта – на прилавках магазинов уже появился 3D-action «Ярость» (в оригинале – Shogo) от Monolith Productions. Команда с блеском завершила полную локализацию этой весьма интересной игры, переработав не только звук, но и текстуры, так что теперь город, в котором происходит основное действие игры, напоминает какую-то дикую смесь Москвы, Нью-Йорка и Токио, радуя игроков надписями и указателями на русском языке.





ТРАДИЦИЯ

Компания «Дока», как обычно, ведет переговоры со своим давним партнером, компанией Europress, о выпуске в России локализованной версии нового симулятора автомобильных гонок – Rally Championship '99. Новый проект от Europress достаточно хорош, и у него есть все шансы отвоевать у недавнего хита Colin McRae Rally место лидера среди симуляторов ралли. Игра отличается высокой реалистичностью графики, официальной лицензированной символикой чемпионата, поддержкой всех известных акселераторов, а также нового процессора Intel Katmai. На прилавках магазинов игра должна появиться весной 1999 года, одновременно с мировым релизом.

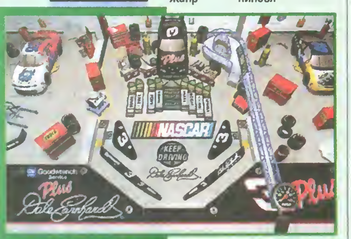
СУДЬБА «АЛЬЯНСА»

После заявления компании Sir Tech о прекращении издательской деятельности проект Jagged Alliance 2 буквально повис в воздухе. Несмотря на обещание довести работу до конца, до сих пор никакой новой информации не появилось. Тем печальнее тот факт, что игра должна была выйти полностью на русском языке – локализатором игры на российском рынке выступает компания «Бука». По заявлениям представителей последней, свою часть работ они выполнили и отправили западным партнерам. Но, разумеется, назвать точную дату появления продукта на прилавках магазинов не может никто.

■

3D ULTRA NASCAR PINBALL

Разработчик Sierra
Издатель Sierra
Выход январь 1999 г.
Жанр пинбол





Раздел подготовили: Федор Михайловский (клуб «Game Galaxy») и Денис Чекалов.

Приближение рождественских праздников и соответствующих им больших распродаж хорошенько подстегивает разработчиков игр, дабы те выпустили что-нибудь легкое, веселое и полное действия, что можно будет преподнести в качестве подарка другу, коллеге, родственнику или себе, любимому. Игрушка должна быть действительно стоящей, чтобы ощущение праздника было настоящим.

Практически полностью этому соответствует новоиспеченная игра от Sierra On-Line под названием 3D Ultra Nascar Pinball. Казалось бы, что такого особенного в пинболе и какая связь пинбола и кольцевых автомобильных гонок Nascar? Оказывается, и эти абсолютно разные вещи вполне сочетаются друг с другом, и немалая заслуга в этом компании Sierra On-Line, чей нетрадиционный подход к пинболу проявился еще с самой первой игры серии 3D Ultra Pinball, где было много специальной анимации, возможностей и неожиданных для пинбола вещей.

В новой игре, представляющей из себя пинбол + гонки Nascar, вам предлагается играть сразу на нескольких столах, причем начнете вы из гаража, где готовят автомобили. Попадая шариком в различные цели, вы сможете изменить настройки своей машины как душе угодно. Далее предстоит «выезд на трассу», где будут реальные соперники, пит-стопы и прочие атрибуты настоящих гонок. Выбирайте один из десяти режимов игры – и вперед, к победе! Вы услышите команды вашего тренера, который поможет выбрать правильное решение: к примеру, «заехать» на пит-стоп и посмотреть небольшой видеофрагмент, в котором механики колдуют над вашим шариком. Заняв первое место в гонках, вы получите multiball – как раз то, что делает пинбол еще более захватывающим и результативным. Игра обещает большое количество видеовставок и анимации. Графика у 3D Ultra Nascar Pinball полностью трехмерная, что обеспечит игре отличный внешний вид при хорошей играбельности. Разумеется, для всего этого великолепия потребуется компьютер со следующей конфигурацией: процессор не хуже Pentium 120, 16 Мб памяти, Windows 95.

ALIENS VS. PREDATOR

Разработчик Rebellion
Издатель Fox Interactive
Выход зима-весна 1999 г.
Жанр first-person action

Вы сможете погрузиться не просто в любимый фантастический боевик, а сразу в два из них, когда станете выбирать, кем быть в этой игре – космическим десантником (Colonial Marine), Хищником или Чужим. В отличие от одноименных фильмов, в которых коварные пришельцы пускают кровь наивным людишкам, здесь тяжесть ответственности за происходящее лежит на человечестве. Именно его представителям, точнее, горе-деятелям науки пришло в голову построить повсюду исследовательские центры, в которых надлежало подвергать изучению различные виды инопланетной жизни. Однако выяснилось, что наблюдать в лабораторных условиях Чужих и Хищников достаточно опасно. Первые без труда могут вырваться на волю и устроить профессорам кровавую вакханалию, а вторые твердо рассчитывают на помощь товарищей, которые уже спешат к ним из глубин космоса. Действие идет от первого лица. Для каждого из трех персонажей предусмотрена собственная физическая модель. Если вы выберете Чужого, то к вашим услугам будут мощные когти, мускулистый хвост, а также два набора клыкастых челюстей (у этих тварей две пасти: одна прячется в другой), а также уникальные возможности в области карабканья по стенам. Его цель – сбежать из плена коварных людей и вернуться домой. Но не забывайте – пушки и пулеметы в комплект не входят, поэтому придется положиться на свои способности в контактном бою. Хищник, профессиональный охотник, вооружен наручными лезвиями, наплечной пушкой и другими разрушительными энергетическими и стрелковыми орудиями. У этого персонажа благородная цель – в роли «звезд-



ного Рэмбо» он должен освободить из людских темниц своих сородичей. Разработчики обещают не забыть все те приятные мелочи, которыми Хищник экипирован в фильме – плащ невидимости, возможность поиска противника в инфракрасных лучах и так далее. Этим двум красавцами космический десантник может противопоставить лучшее из земного арсенала и свою военную выучку. Прямая обязанность этого парня – оборонять родную базу от кровавых пришельцев. На самом же деле он помышляет лишь о том, чтобы унести подальше ноги. Помогут ему в этом огнемет, винтовка, а также ракеты, автоматически наводящиеся на цель. Из-за того, что каждый из персонажей имеет свои способности, игра будет особенно интересна в мультиплейер-режиме. Поскольку часть героев делает ставку на режуще-колющее оружие, грех было бы не дать возможность игроку отрубить у противника отдельные части тела, и движок это позволяет. Полностью трехмерный движок обеспечит вам полную свободу передвижения. Разработчики обещают если не побить рекорды в области графики, то хотя бы удержаться в стандартах, установленных Unreal. В частности, особое внимание уделено преломлению света, а также изображению жидких и газообразных структур.

APACHE HAVOC

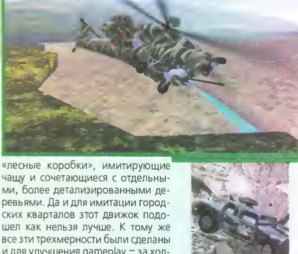
Разработчик **Empire Interactive**
Издатель **Empire Interactive**
Выход **март 1999 г.**
Жанр **симулятор**

Симуляторы боевых вертолетов уже давно перестали быть чем-то диковинным и являются вполне самостоятельным жанром. Достаточно вспомнить такую классику, как серию Comanche или Longbow 2. В отношении последнего до недавнего времени было ясно одно – это лучший вертолетный симулятор.

Но тут появляется новая игра от компании Empire Interactive, призванная занять первое место среди себе подобных игр, и называется она Apache Havoc. Название появилось достаточно просто: Apache – это самый современный американский боевой вертолет AH 64D Apache Longbow, а Havoc – это имя, которое американские ВВС дали нашему российскому Ми-28Б. То есть игра будет заключать в себе практически самые лучшие военные вертолеты последнего времени.

Естественно, задача по затыканию за пояс Longbow 2 – серьезная проблема. Но новая игра выигрывает по многим параметрам. Сначала разработчики решили улучшить внешний вид и возможности ведения боя на предельно малых высотах. Чтобы поверхности при приближении не выглядели хаотичным набором пикселей, был специально разработан передовой трехмерный движок, являющийся главным козырем разработчиков. Например, территория будет представлять собой не просто поверхность с натянутыми на нее текстурами – она будет объемной, с полностью трехмерными объектами типа деревьев и построек. Реки получат пологие берега и обрывы с водопадами, поля тоже не останутся плоскими многоугольниками – вокруг них будут леса и овраги. Что касается лесов, то программистам пришлось пойти на компромисс между скоростью прорисовки и детализацией, что, впрочем, ничуть не ухудшило игру. Для лесных массивов специально сделаны так называемые

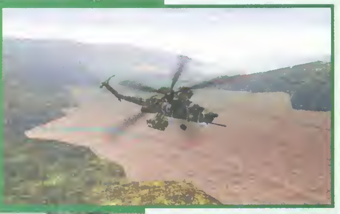




«лесные коробки», имитирующие чащу и сочетающиеся с отдельными, более детализированными деревьями. Да и для имитации городских кварталов этот движок подошел как нельзя лучше. К тому же все эти трехмерности были сделаны и для улучшения gameplay – за холмами и в оврагах очень удобно прятать свой винтокрылый аппарат. За небоскребами тоже можно избегать вражеских атак, особенно это помогает от наводящихся на тепло двигателя ракет. Но расслабляться не стоит, поскольку запросто можно «поймать» гранату, пущенную из окна того же небоскреба, или шальную пулю с крыши.

После улучшения территорий создатели игры взялись за главные действующие объекты – вертолеты и прочую бронетехнику. Вертолеты воссозданы в своих трехмерных моделях просто идеально, не упущена ни одна мелочь, поскольку на каждую модель приходится по 100 000 полигонов, что само по себе впечатляет. Например, при приземлении и выключении двигателей лопасти, теряя обороты, постепенно опускаются. Танки, ракетные установки и грузовики также не забыты и выглядят вполне реалистично. Виртуальные интерьеры вертолетов настолько тщательно проработаны, что возникает полное ощущение присутствия в кабине реального вертолета. Солнечные блики на приборах и стекле и дождевые капли – это всего лишь малая толика того, чем будут являться погодные условия в игре, которые к тому же смогут меняться прямо в течение миссии – от яркой солнечной погоды до ливня и наоборот, попутно влияя на появление или высыхание луж на земле.

Не забыты и технические характеристики, и особенности управле-



ния – разница между вертолетами будет заметна сразу, особенно при использовании хорошего джойстика. К тому же специально для новичков сделана опция с ознакомительными полетами, где они смогут постепенно включать все режимы реального полета, что поможет им быстрее приспособиться к управлению вертолетом и научиться избегать опасных ситуаций.

В игре представлены несколько кампаний, в которых вы сможете пилотировать как Apache, так и Ми-28. Миссии будут проходить в Джорджии, на Кубе и Золотом Треугольнике. Размер карт потрясающе огромен – до четырехсот километров, что соответствует 160 000 квадратных километров (причем видимость вдаль специально ограничена для пущего реализма)!

С самого начала Apache Havoc был ориентирован на многопользовательский режим, что предполагает наличие нескольких отличных совместных multiplayer кампаний и пару-тройку deathmatch миссий. Также играющим представится возможность создавать свои команды из нескольких игроков для игры через Интернет или по сети.

Благодаря всем нововведениям и обещаемым возможностям можно смело утверждать, что Apache Havoc – лучшая игра своего рода на данный момент. Однако стоит подозревать, что аппаратные требования будут завышенными, по крайней мере, однозначно потребуется 3D-ускоритель. Но игра того стоит, особенно если вы все еще медлите с покупкой трехмерного акселератора.



AVARIS

Разработчик **Bifrost Creations**
Издатель **Bifrost Creations**
Выход **весна-лето 1999 г.**
Жанр **role-playing game**

Королевство Valikorae не зря называют изменчивым – оно полно



тайн и опасностей, а с некоторых пор несчастья обрушиваются на него одно за другим. Два сезона засуха губила весь урожай, а власти, казалось, и не замечали, что среди подданных царит голод. Жители приграничных деревень были вынуждены бросать свои села и переселяться в большие города, чтобы хоть как-то выжить. Церковь обрушилась на беглецов с пламенным осуждением. Только увеличение церковного налога и богатые дары способны спасти людей от божьего гнева. Говорят, что и сам король опасно заболел, в то время как три лендлорда и влиятельный генерал уже начали делить между собой королевство. Hillfock of Pandaya, свирепые варвары, которых всегда было трудно понять, начинают готовиться к чему-то и собираться в армии. И будто бы этого мало – несколько Элементальных Драконов покинули свои норы высоко в горах и теперь устраивают разрушительные набеги на города и деревни.

Игрок выступает в роли жителя Guardian Keep, города-крепости на западной границе Valicorae. Стратегически выгодное местоположение позволяет гарнизону охранять единственный перевал через горы. Проблемы, затронувшие всю страну, во всей полноте проявились и здесь. Запасы еды катастрофически подходят к концу, к тому же в железорудных шахтах повылезали из земных недр странные и опасные существа. Мэр вынужден обратиться за помощью в столицу, но путь туда долог и опасен – гонцу потребуется охрана. Как отобрать тех, кто способен провести герольда через раздираемый страданиями край? Тогда мэр решает одним ударом решить две проблемы. Он приглашает смельчаков отправиться в заполненные монстрами шахты и очистить их. Те, кому это удастся, получат право стать телохранителями гонца. Впереди у вас – злобные чудовища, армии варваров и коррумпированные политики.

В состав группы может входить до четырех героев, но один из них будет основным (это вы), а остальные места займут друзья, партнеры и наемники. Разница между ними и вами состоит в том, что именно на ваших так называемых друзьях и строится сложнейший, состоящий из нескольких основных и десятков побочных линий, сюжет. Здесь очевидно влияние RPG японского типа. Эти персонажи знают о мире игры нечто, вам пока недоступное. Мотивы их поступков вам непонятны. Так что не удивляйтесь, получив нож в спину от верного боевого товарища. Каждый персонаж имеет не только свой характер, склонности и убеждения, но и специальный скрипт, основанный на его биографии – вам пока также не известной. Этот скрипт и руководит его действиями на протяжении всей игры, что сделает ее принципиально нелинейной. Кроме того, каждому из них соответствует тщательно нарисованный от руки портрет (чего так не хватает Fallout). Иногда к вам на некоторое время присоединятся NPC, увеличивая размер команды до шестерых. Создавая своего аватара, вы можете выбирать из шестнадцати классов с готовым набором скиллов или же сгенерировать свой, выбирая из шестидесяти доступных умений.

Разработаны три режима сражений – в реальном времени, пошаговый и автоматический. В последнем случае вы сами пишете программку-скрипт, описывающую поведение вашего персонажа. Приключенцы, относящиеся к классам воинов и воров, при повышении уровня получат также особые бойцовские навыки. Существует двенадцать сфер магии, из которых каждому способному к волшебству классу будет доступны от четырех и более, но на все рот не разевайте. Ворам и воинам также обломится одна сфера. Важную роль в игре станет играть алхимия. В вашем распоряжении две дюжины реагентов, а спеллов набирается более ста пятидесяти.

Ролевые игры существуют в двух основных вариантах – вид от первого лица и изометрический. Каждый имеет своих сторонников. Avaris удовлетворит оба лагеря – благодаря полной трехмерности вы сможете установить камеру как угодно. В некоторых случаях, однако, ей позволено самой решать, откуда транслировать передачу – например, во время диалогов сцена будет срежиссирована на манер





кинофильма, хотя это будет вовсе не видеоролик. Игра построена на основе двух движков: один – для городов и подземелий, второй – для лесов и полей (как в «Might and Magic 6», хотя там города считались «пространством снаружи», а не «внутри», как здесь). Карты будут по-настоящему трехмерными, одни этажи располагаются под другими. Игра рассчитана на самые передовые достижения компьютерной индустрии, но игроки технически менее обеспеченные смогут выставить в опциях поменьше визуальных эффектов. Управление полностью настраиваемо – для RPG это большой шаг вперед.

Мир игры состоит из двух регионов, так называемых Эпох. Первая – само королевство Valikorae, состоящее из гор, холмов, лесов, болот и пустошей. Вторая Эпоха в три раза меньше, но таит гораздо больше приключений – если вам вообще удастся добраться до нее. В каждом из этих континуумов есть свой главный город, а также огромное количество городов поменьше и деревень. Во второй Эпохе вы сможете также часто встречать становища кочевников. Вы встретите как монстров, так и миролюбивые расы, например, эльфов. Существуют и гуманоидные народы, враждебные людям. Беседы с персонажами и монстрами станут основой игры, продвигающей сюжет. В игре используется особая система искусственного интеллекта, который позволит его владельцам реагировать на ваши действия, сообразуясь с конкретной ситуацией. Среди старых знакомых – драконы и фэйри, которым предстоит сыграть ключевую роль в ваших приключениях. Ожидаются и совершенно новые существа.

BIRTH OF FEDERATION

Разработчик Microprose
Издатель Microprose
Выход февраль 1999 г.
Жанр стратегия

Стратегические игры прочно занимают место одного из лидирующих жанров среди компьютерных игр. За примерами далеко ходить не надо – Civilization, Warcraft, Command & Conquer, Red Alert, Starcraft, Transport Tycoon – вот далеко не полный перечень шедевров данного жанра. Поэтому появление новой стратегии всегда вызывает оживленный интерес в стане геймеров. Итак, вот очередной продукт от Microprose – компании, которая по праву может считаться лучшим производителем космических стратегий. Игра зародилась на основе известного сериала о космической дипломатии и исследовании миров – Star Trek. Почему именно Star Trek, а не Star Wars, например? Все объясняется просто: игры по мотивам Star Wars достаточно полно отражают саму суть фильма (да отчасти и названия) – суть войны в космосе. Но все попытки приравнять к этому и Star Trek не увенчались успехом, поскольку ни одна из игр не отразила в полной мере содержания сериала.





Итак, вам предстоит играть за одну из пяти рас, предложенных в Star Trek: The Next Generations. Можно сразу посчитать игру в некотором роде сиквелом (продолжением) нашумевшей серии Master Of Orion, с той лишь разницей, что заменены основные миры и действующие персонажи. Это объясняется тем, что Microprose владеет только лицензией, поэтому все в игре взято из сериала (что, впрочем, никак не влияет на ее увлекательность), зато это полностью отражает историю развития рас, как и было в сериале. Все будет выглядеть в точности как в фильме: космические корабли, расы (Вэлконская, Клингонская, Ференгская, Андорианская, Кардассианская и Ромуланская) и прочее. Но все будет появляться в игре постепенно, поскольку вам придется начать развивать свою расу с самого начала. Когда дело дойдет до полетов в космос, играющему будет предоставлена возможность путешествовать по галактикам, искать новые звездные системы (для последующей жизни на них или для добычи полезных ископаемых), устанавливать контакты с новыми расами, искать новые формы жизни, завоевывать планеты и т. п. Все это можно установить в начальных опциях игры (количество планет, рас, размер галактики, ее строение, ваш технологический уровень, произвольные события и пр.), что повлияет как на ход (большие галактики и множество планет – больше возможностей развития), так и на продолжительность игры. Например, при большом количестве второстепенных рас развитие будет идти по пути дипломатии и через контакты с этими расами, поскольку большинство планет будет занято. Если рас немного, то практически все планеты свободны, и можно развиваться через непосредственную колонизацию. Произвольные события будут влиять не только на вас, но и на другие расы. И там, и здесь будут происходить естественные природные катаклизмы, возникнут шансы встретить космических пиратов или выпадут неожиданно богатые экспедиции. Точно так же обстоят дела и с вашим развитием. Если вы выбрали первоначальный уровень развития, то вам придется пройти весь путь до полного технического развития, исследуя и открывая технологии, а при выборе развитой технологии вам не придется тратить на это время (но каков бы ни был ваш уровень развития, вы все равно начинаете игру с одной планеты). После установления всех опций можно приступать к развитию своей империи, покоряя планеты и наводя дружественные мосты с представителями других рас.





Несомненно, эта игра является классической большой стратегией. Новичку она может показаться чересчур сложной и запутанной с массой ее настроек и опций. По-

клонникам же turn-based игр (Civilization, Master Of Orion) Birth Of Federation с ее микроуправлением придется как раз по вкусу, поскольку просиживание за ней часами и днями является для истинных фанатов лучшим времяпрепровождением. Тем более что игра не очень требовательна к «железу»: какой-нибудь захудалый Pentium, 16 Мб памяти (лучше, конечно, 32), Windows 95.

CROC 2

Разработчик Argonaut
Издатель Fox Interactive
Выход зима-весна 1999 г.
Жанр трехмерная платформенная аркада

Наш старый добрый друг Крок возвращается снова, чтобы увлечь нас в водоворот приключений. Снова появляются гоббо – маленькие, забавные существа, имеющие форму меховых комочков с большими глазами и пушистым хвостом. История их знакомства началась с того, что король гоббо по имени Руфус, любуясь, по обыкновению, рассветом на берегу реки, увидел, что к нему подплывает большая корзина с лежащим внутри крокодильчиком. Появление неизвестного ранее существа повергло добродушных гоббо в ужас, ибо они решили, что это первая ласточка в жестокой экспансии коварных существ под названием «крокодилы в корзинах». Однако их опасения не сбылись, и Крок остался жить у них. Именно он спас своих друзей от ужасных преступников, возглавляемых злодеем Dante. С помощью птички Бени Крок освободил заточенных в темницу пушистых приятелей. На этот раз зеленая рептилия узнает, что его родители повсюду разыскивают его. Приходится покинуть гостеприимный островок, чтобы вновь встретиться со своей семьей. Оказавшись на материке, наш персонаж находит себе много новых друзей в виде других гоббо, а также целую кучу противников. Ему предстоит жестокая битва во имя чего-то гораздо большего, нежели встреча с близкими, поскольку коварный злодей Данте вновь угрожает безопасности мироздания. Вместе с зеленым крокодилом вам придется пройти целый ряд миров, каждый из которых больше и разнообразнее, чем они были в прошлой части. Но и Крок не бездельничал на милом острове Гоббо. Он научился множеству новых движений, которые позволят ему одолеть ставших более опасными врагов. Разработчики постарались, чтобы за каждым углом нас ждало нечто новое. Кроку суждено сражаться и в поселении эпохи каменного века (а разве тогда не жили в пещерах?), а также показать свои ковбойские навыки на Диком Западе.

DUCE NUKEM FOREWER

Разработчик 3D Realms
Издатель GT Interactive
Выход апрель 1999 г.
Жанр 3D-action

«Дюк жил, Дюк жив, Дюк будет жить», – так говорят создатели самого популярного 2,5D-шутера, уже более полутора лет работая над продолжением игрушки – Duke Nukem Forever. Именно над полноценным продолжением, а не очередным add-on'ом вроде Duke Nukem 3D: Nuclear Winter или Duke Nukem 3D: Total Meltdown. Действительно, уже давно настало время трехмерных игр и графических акселераторов, а старый Duke Nukem 3D выглядит, по меньшей мере, архаично с его build engine.

На этот раз игра сделает такой скачок в качестве, как сделала это в 1996 году, когда превратилась из консольной Duke Nukem 2 в полноценную стрелялку от первого лица. Теперь прекратятся заявления фанатов Quake о «плоскости» (все-таки полной трехмерности в Duke Nukem 3D не наблюдается) «Дюка», (впрочем, уместнее было бы сравнивать Duke и DOOM), поскольку новая игра использует передовой engine от Unreal. Первоначально задумывалось использовать «движок» Quake 2, и работа по созданию игры на его основе продолжалась почти полгода. Но в середине 1998 года было принято решение о «смене курса», и теперь воссозданный Граф Ньюкем будет бегать под уп-









равлением Unreal'овского двигателя. Почему? Команда разработчиков заявляет, что движок Unreal более перспективен и лучше подходит для новой игры. Например, максимальный размер карты в Unreal в несколько раз больше, чем у Q2 (60000x50000 и 8096x8096 – для сравнения), да и по количеству возможностей этот engine явно превосходит творение ID Software. Такова техническая сторона проекта.

Сюжет игры является продолжением классического Duke Nukem 3D. Расправившись с инопланетными тварями, наш герой отправился в заслуженный отпуск. Но не тут-то было. На этот раз инопланетный враг захватил Лас-Вегас и прилегающую к нему территорию, да не один, а со старым знакомым Дюка – доктором Протоном, побежденным еще в аркадной версии игры. Какой уж тут отпуск...

Вам придется постараться очистить город и окрестности (в том числе и знаменитую «Зону 51») от незваных гостей. Гостей будут толпы, так что придется активно потрудиться. Будет более десяти видов нового оружия, однако пока не сообщается, какого именно. Не обойдется и без различных артефактов, облегчающих жизнь и борьбу с пришельцами В 3D Realms все еще горячо обсуждается возможность Дюка раскатывать на Харлее и на Хаммере, и, по всей видимости, такая возможность будет ему предоставлена. Правда, навеянное течением Quake, отсутствие кнопки Use может сказаться и на новой игре, но пока это только слухи, к тому же уровень интерактивности (по сравнению с Duke Nukem 3D, который отсутствием интерактивности отнюдь не страдал) будет на несколько порядков выше, как и подобает Дюку. Как тут без нее обойтись? Вот еще одна причина, по которой был выбран движок Unreal.

Вполне возможно, что будет и parental lock. Хотя бы потому, что обещают в пустыне недалеко от Лас-Вегаса сомнительное заведеньице под названием Slick Willy's. В нем будет пара комнат с табличкой Monica Lewinsky (или Paula Jones, создатели игры еще не решили). Дальнейшие комментарии излишни.

Не обойдется и без нововведений. Поскольку понятия казино и Лас-Вегас неразрывны, то Дюку придется в эти казино захаживать. Но не в джинсах и с голым (почти) торсом – для этого ему специально «сшили» классический смокинг. И еще 40 пар солнцезащитных очков разных фасонов в придачу (меняй – не хочу).

Естественно, все это великолепие потребует достаточно серьезных машинных ресурсов. Исходя из того, что игра использует движок от Unreal, нетрудно догадаться о ее требованиях: Pentium 133, 32 Мб памяти, Windows 95/98 и обязательное (!) наличие 3Dfx – и это минимум. Максимум же, для полного наслаждения игрой, – Pentium II 300, 64 Мб памяти, 3Dfx Voodoo2 с 12 Мб видеопамяти.

ELYSIUM

Разработчик Cavedog Interactive
Издатель GT Interactive
Выход зима-весна 1999 г.
Жанр action/adventure

У каждого человека есть свой мир снов, но в то же время все спящие входят во вселенную Элизиума. Но не думайте, что мир Элизиума состоит только из простых снов обычных людей. Здесь найдется место и мистике, и фантастике. Вы побываете на широких равнинах Uzehi, а также познакомитесь с Werewolf Lords of Lycanthium и злобным Dreamlord Iviss. Однако, это уже не мир снов, а мир *по ту сторону* снов. Это мир, в который погружены гении и сумасшедшие, то, что психологи называют состоянием инсайта. Игра будет состоять из эпизодов, каждый из которых обеспечит вам от пяти до двенадцати часов игрового времени. В основу концепции положен пример телесериала «Секретные материалы», когда одна общая сюжетная линия объединяет все эпизоды, в то время как каждый из них остается законченным произведением. Всего девять главных действующих лиц. Хотя играть будете только за одного из них – доктора. Он часто действует в сопровождении остальных восьми. Будут также персонажи второго плана и эпизодические, совсем как в телесериалах. Сюжет имеет приоритет над всеми остальными элементами игрового процесса. Первая часть состоит из пяти эпизодов, после чего компания Cavedog станет выпускать по одному новому каждые несколько месяцев. Разработчиков заботила мысль о том, что игроки никогда не могут обсудить друг с другом, что будет дальше в сюжете, потому что каждый из них проходит ее в своем темпе. Так появилась идея создать игру, которая бы выходила частями, как телесериал. Главная цель создателей Elysium'a – заставить игрока заинтересоваться, что же будет в следующем эпизоде. Всего на протяжении четырех лет задумано выпустить около сорока частей.

Каждый эпизод создан в своем стиле: ждите эпизоды-триллеры, приключенческие, романтические и даже комедийные. Чтобы пройти всю игру, потребуется более 500 часов. Не обойдется и без обличения злопакостного американского правительства, которое вновь плетет козни против честных людей. Большая часть эпизодов имеет место в общем для всех мире, однако некоторые из них увлекут нашего



героя в чей-то персональный сон – кошмары, вызванные воспоминаниями о войне во Вьетнаме, или же сон собаки, когда видишь все черно-белым и начинаешь ощущать в себе склонность к ликантропии. Вам также предстоит окунуться в духовный мир великих деятелей культуры. Например, погрузиться в картину Рембрандта. Дизайнер игры, John Cutter, является создателем знаменитого Betrayal in Krondor. Игра также имеет некоторые элементы RPG, однако они не будут настолько значительны, чтобы отпугнуть тех, кто не является поклонником данного жанра. Очень удобная и понятная для всех система сражений и магии. Для Cavedog важно, чтобы любой желающий мог присоединиться к игре когда угодно. Поэтому сложность каждого следующего эпизода не будет, как обычно, возрастать – она будет зависеть либо от уровня вашего персонажа, либо ее уровень можно будет выбрать в начале игры. Важной особенностью является то, что последующие эпизоды будут выпускаться в точном соответствии с откликами игроков. Если какой-нибудь из второстепенных персонажей вызовет особенный интерес у аудитории, в последующих выпусках он или она станет занимать более важное место в развитии сюжета. Если большинство игроков выскажутся за то, чтобы в игре элементы действия преобладали над разговорами, это тоже будет реа-





лизовано. В планы разработчиков входит также приглашение известных артистов исполнить роль в каком-нибудь эпизоде. Поскольку игра состоит из различных эпизодов, а главный персонаж переносится из одного в другой вместе со своими характеристиками и инвентарем, движок должен быть очень гибким и предусматривать все возможные варианты поведения игрока. Предположим, в эпизоде, выпущенном спустя год после начала сериала, главный герой найдет очень мощное оружие. А что, если теперь играющий захочет вновь пройти выпуски, вооружившись новой пушкой? Специальный движок позволит вам использовать даже те возможности, которые еще не были придуманы на момент создания текущего эпизода.

HAB-12

Разработчик Ratloop
Издатель Ratloop
Выход весна-лето 1999 г.
Жанр 3D action/adventure

За плечами создателей этой игры – Malice, один из лучших add-on'ов к Quake'у. На этот раз в их проекте во главу угла ставится не действие, а остроумные головоломки, исследование территорий, яркие встречи с инопланетными существами, а основу коктейля составляет крепкий научно-фантастический сюжет. В отличие от привычных шутеров, в которых раз и навсегда заданы стандарты и возможны только незначительные отклонения от них, в создании этой игры разработчики вынуждены сами устанавливать для себя правила. Но впечатления от нее, по заверениям авторов, нельзя будет сравнить ни с чем из вашего предыдущего игрового опыта.

Важную роль в игре получит набор опыта, но не в том значении этого слова, в каком оно применяется в ролевиках. Речь идет о событиях в игре – видеовставках, столкновениях со странными существами, обследовании новых отсеков. В основу игры положен движок 3DGE, который не ударит в грязь лицом по сравнению с конкурентами – идет ли речь о тумане, освещении в реальном времени, отражении света, прозрачности воды или же огромных, составляющих единое целое интерьерах в помещениях и вне их. Помимо этого, движок способен и на нечто особенное – в частности, прекрасно справляется с изображением теней на основе векторной технологии.

Главный герой игры – главный рабочий MRY35846 по прозвищу Miray служил на огромном корабле «Sentient», задачей которого был сбор и изучение инопланетных форм жизни. Неожиданная катастрофа послужила причиной гибели всех членов экипажа, кроме вас. Но оставаться на гибнущем судне нельзя. Единственный путь к спасению лежит через двенадцать отсеков с образцами. Фактически, это небольшие экосистемы, в которые помещены инопланетные животные из различных миров. Будьте уверены, они очень рады вашему приходу! Иногда вам удастся найти какое-то оружие, но по большей части придется действовать головой. Главное испытание ожидает вас в последнем, двенадцатом отсеке, где вот-вот выйдут на свет существа третьего уровня – самые опасные и омерзительные монстры, каких только знала Вселенная.

IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION

Разработчик Frog Sity
Издатель SSI
Выход март 1999 г.
Жанр пошаговая стратегия

Вы попадаете в эпоху открытия и исследования нового мира – двух Американских континентов – и являетесь лидером одной из могущественных европейских стран. Задача состоит в том, чтобы подчинить себе весь Старый свет. Для этого можно использовать как дипломатию, так и военную силу. Необходимо не только захватить богатые ресурсы Нового света, но и решить, каким образом более эффективно их разрабатывать. Игрок может стать великим завоевателем, следуя по стопам Кортеса, или же начать мирную торговлю с местными жителями, или даже защищать их от посягательства других, более агрессивных соседей. Однако какую бы стратегию вы не избрали, в первую очередь следует построить сильную экономику. Производите в своей стране все, что только позволяют условия внутреннего рынка. Торгуйте с другими государствами, дабы получить остальные товары. Значительную роль в данной стратегии играют торговля и дипломатия, выбор возможных вариантов очень широк. Не забывайте, что море кишит пиратами, которые охотно нападают на ваши купеческие суда. Хороший военный флот жизненно необходим. И как бы ни была важна роль экономики, объединить всю Европу под одним флагом способно только сильное государство, поэтому конечной целью всех ваших усилий будет создание непобедимой армии. Под вашим началом могут оказаться до сорока юнитов – военных, морских и гражданских, представляющих три века человеческой истории. Система тактических сражений претерпела кардинальную переработку по сравнению с предыдущей частью.





Теперь появилась возможность четко руководить своим войском во время боя. Не менее важно развитие технологий. Ключ к успеху – опережение остальных стран в этой области. Вам пригодятся шпионы, которых можно засылать в страны-конкуренты. Технология в игре постоянно развивается. Дерево наук предлагает более ста технологий и открытий, которые позволят определить общее направление развития вашей державы. Новый Свет располагает также экзотическими ресурсами, которых вы не найдете в Европе. В каждой следующей игре Американские континенты встретятся с новыми, не известными ранее трудностями, полезными возможностями. Игру можно будет с неменьшим интересом проходить снова и снова. Представлена роскошная графика высокого разрешения, с яркими, но не режущими глаз цветами. Искусственный интеллект значительно изменен по сравнению с первой частью. Теперь он в состоянии использовать сильные стороны страны, за которую играет; избегать проявления ее слабостей; вырабатывать отдельную стратегию для каждого случая; ставить и достигать далеко идущие це-

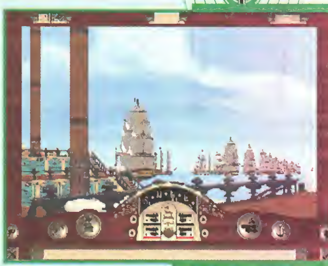


ли в области дипломатии. Вы встретитесь с реально существовавшими историческими личностями, такими, как королева Елизавета I в Англии и кардинал Ришелье во Франции. Каждый национальный лидер имеет свой собственный неповторимый характер, который проявляется в первую очередь в особом стиле игры. Значительное влияние будут оказывать случайные события – например, эпидемия чумы или распространение паразитов. Интерфейс данной стратегии полностью переработан и стал гораздо проще. Он позволит тем, кто только знакомится с этим жанром, с легкостью освоить все тонкости управления империей. Опытным же игрокам не потребуется даже тратить времени на его освоение благодаря высокой степени интуитивности. Кроме того, в первые пятьдесят лет правления игрока станет сопровождать подробная обучающая система, которая поможет разрешить все возникающие у него по ходу дела вопросы. Вы можете выбрать сценарий, который в точности соответствует реальным историческим событиям, или же попробовать свои силы в бесконечном количестве случайно генерируемых. Для того чтобы вы смогли бросить на мир общий, «стратегический» взгляд, предусмотрена опция изменения масштаба – доступны два его варианта. Поддерживается сетевая игра для шести человек.

MAN OF WAR 2

Разработчик Strategy First
Издатель Virgin
Выход весна 1999 г.
Жанр real-time wargame

Перед нами продолжение морского wargame Man of War, но на этот раз оно во много раз лучше своего предшественника. Предыдущая часть была полностью пошаговой. Первоначально вы отдавали приказы своим кораблям на двухмерной карте, после чего в трехмерном режиме от первого лица с палубы флагмана могли наблюдать за тем, как исполняются ваши команды, но уже были не в состоянии как-либо вмешаться в течение боя. Главное отличие от предыдущей игры состоит в том, что она полностью проходит в реальном времени, но не пугайтесь, что не успеете проследить за всеми кораблями – в любой момент можно замедлить ход игрового процесса до самой низкой скорости, отдать необходимые распоряжения. После чего снова наслаждайтесь динамизмом морского сражения. Действие игры происходит в эпоху, когда на море царствовали военные парусные суда. Вы можете принять участие в битве в одной из трех ролей. Например, в Трафальгарской битве играйте роль адмирала Нельсона, руководя всем сражением, или станьте капитаном отдельного корабля в самом центре битвы. На этом уровне игра является симулятором деревянного корабля. Управление кораблем заключается в распределении членов команды на ключевые посты, выборе типа выстрелов из пушки (их пять разновидностей – от цепи до картечи) и прицеливании во вражеские корабли – считаете вы более разумным поразить его в корпус или в мачты. Вы следите за повреждениями судна и несчастными случаями. Все, что от вас требуется, это своевременно выполнять приказы, от-



даваемые вашими начальниками. В роли командира дивизиона вы должны уже управлять эскадрой. Как адмирал флота – составляете общую стратегию ведения боя, следите за ее воплощением, принимаете решение в связи с меняющейся ситуацией. Если ваш флагманский корабль затонет, но сами вы останетесь живы, то сможете наблюдать за течением битвы из шлюпки, не имея более никакой возможности в нее вмешаться до тех пор, пока вас не подберет какой-нибудь корабль (и молитесь, чтобы это был свой). Игра предоставляет широкую возможность подстроить уровень сложности на ваш вкус. Вы также можете определить, станут ли оказывать влияние на игровой процесс туман войны, моральное состояние подчиненных, изменение ветра и наносимые кораблю повреждения. Игра снабжена редактором персонажей, с помощью которого вы можете создать своего собственного мореплавателя, снабдив его именем, портретом и даже биографией. От-







правив своего героя в гущу сражений, вы наблюдаете, как он постепенно растет в звании, получает медали и знаки отличия. Можно сыграть за какого-нибудь реально существовавшего морского командира. Игра поддерживает мультиплейерный режим для двух человек по модему и тридцати двух через Интернет. Игровую атмосферу создают голоса ваших подчиненных. Если вражеское ядро ударит в корпус судна, вы услышите крики перепуганной команды. Слова отдаваемых приказов заставят вас поверить, что вы на самом деле находитесь на палубе военного корабля. Да и вид от первого лица – который остается! – теперь играет гораздо более важную роль. Разработчики постарались, чтобы вода выглядела естественно, а корабельные весла, вспенивая ее, будут еще более усиливать это впечатление. Тот факт, что игра идет в реальном времени, может оттолкнуть от нее строгих почитателей wargame'ов, но на самом деле она не отказывается ни от одного из принципов этого жанра, а вносит в него динамику. Разработано более двадцати исторически корректных сценариев, начиная от маленьких стычек, в которых участвовало всего лишь несколько кораблей, до огромных эпических баталий наподобие битвы при Трафальгаре. Для тех, кому этого мало, предусмотрен редактор сценариев, а любящие во всем законченность смогут попробовать свои силы в режиме кампании.

NASCAR REVOLUTION

Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts
Выход март 1999 г.
Жанр симулятор



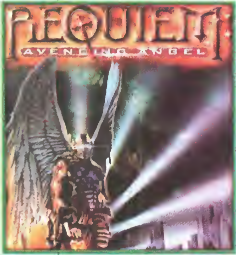
Пока Sierra проводит эксперименты по скрещиванию пинбола и гонок Nascar, Electronic Arts, небезызвестный автор нашумевшей автомобильной «мыльной оперы» № 2 (первая – это Test Drive) The Need For Speed, занят разработкой нового автосимулятора на тему Nascar. Видимо, компания решила выпустить действительно серьезный спортивный автосимулятор – Nascar Revolution (The Need For Speed не считается – это все-таки аркада). Почему именно Nascar? Потому, что этот вид автомобильных состязаний ничуть не менее популярен чем, скажем, «Formula-1» (особенно в США). Действительно, своих премудростей в Nascar тоже хоть отбавляй, да и по зрелищности и количеству вырабатываемого у зрителей адреналина он не уступает той же «Формуле-1» или Инди. Например, средняя скорость автомобилей Nascar в обычной гонке значительно выше, чем в «Формуле-1» – 350 км/ч!

Основной упор при создании игры был сделан на полный реализм, все в игре соответствует действительности: трассы, спонсоры, машины, соперники, механики, комментаторы – все это создает неповторимое ощущение присутствия «прямо там». Если тренер во время гонки дает вам какой-либо совет по смене полосы или предупреждение о случившейся впереди аварии, то к нему стоит прислушаться. Зрители бурно реагируют на все происходящее на трассе, механики на питстопе подгоняют друг друга, а ваш тренер в этот момент сообщает вам о местах, которые занимают ваши оппоненты. Разумеется, с предельной точностью воссозданы все трассы (включая классические трассы в Талладеге, Мичигане, Атланте, Бристоле и др. – всего 16) и их особенности (рельеф, крутизна поворотов, наклон и пр.), присутствуют все спортсмены из реальной жизни. Окраска и характеристики машин соперников воссозданы с абсолютной точностью и полностью соответствуют действительности (все мелочи, начиная от расположения наклеек каждого спонсора команды и заканчивая передаточными числами в коробках передач). Машины очень чувствительны к любым (даже самым мелким) повреждениям, так что вам придется избегать встреч с ограждениями трассы и отбойниками, а также постараться не калечить свой автомобиль, тараня машины оппонентов. Управление автомобилем потребует некоторых навыков и имеет свои особенности, поскольку учитывается все: скорость и направление ветра, конфигурация подвески, двигателя и прочих элементов. Плюс еще множество второстепенных мелочей, которые делают игру красочной и зрелищной. Правда, все это великолепие достаточно требовательно к предполагаемому железу: для более или менее нормальной работы программы понадобится Pentium 200, 32 Мб памяти и любой 3D-ускоритель, поддерживающий технологию Direct3D.

Как обещают создатели, игра будет настоящей находкой для тех, кто частенько смотрит гонки Nascar по телевизору и не пропускает ни одной мелочи, а также для истинных фанатов. Плюс еще возможность покататься вместе с настоящими соперниками в полном сезонном и multiplayer режимах – что еще нужно для полного фанатского счастья?

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Разработчик Cyclone Studios
Издатель 3DO
Выход зима-весна 1999 г.
Жанр 3D-action



Давным-давно произошла великая битва между ангелами, и они разделились на Избранных и Падших. Теперь Падшие восстали и собираются осквернить и подчинить себе мироздание. Вы – один из Избранных ангелов по имени Malachi, и вам полагается быстренько исправить ситуацию. Уровни в игре не являются коридорами, они имеют свою определенную функцию. В одном из эпизодов вы попадаете в космопорт. Это не простая декорация. Корабли приходят и уходят, служащие выполняют свои обязанности, охранники сторожат ценные грузы. Диапазон мест, в которых вам предстоит сражаться за правое дело, чрезвычайно широк – электростанции, тюрьмы, осажденные города и даже сама преисподняя. Противники перестают быть движущимися мишенями, созданными только для того, чтобы нападать на игрока, как только он завернет за угол. У каждого из них будет своя жизнь, работа. Монстры выслеживают игрока и действуют в команде.

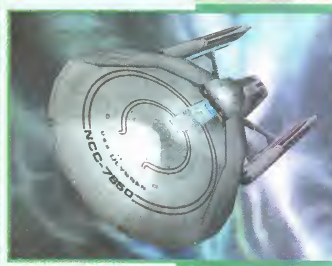


Пока один из них обстреливает вас, не давая высунуть голову из-за укрытия, остальные подбираются сзади. Враги могут ползать по стенам, летать и даже ездить верхом. Попав в перекрестье прицела, они уже не станут тупо лезть вперед, а начнут пригибаться, залегать, отпрыгивать. При изображении персонажей использована скелетная анимация. Поведение противников не просто более осмысленное – у них появятся чувства, в том числе и по отношению к вам. Они смогут зевать, переключать внимание, поворачивать голову, следя за движущимися объектами. Оппоненты могут насмехаться над вами или просить пощады – в зависимости от того, как обернется встреча. Вы также сможете вести с персонажами длинные осмысленные диалоги. Не все обитатели игры будут враждебны. Вы научитесь закладывать часовые бомбы и покидать объект до того, как произойдет взрыв. А как насчет работы телохранителя? Еще можно вселиться в тело вражеского офицера, пробраться в штаб противника и кого-нибудь убить. Разработчики полагают, что им удалось создать самый совершенный движок для жанра 3D-action. Специальная технология Portal позволяет создать огромные уровни, обеспечивая высокую частоту смены кадров в секунду. Авторы не собираются скромничать и уверяют, что если у вас достаточно хороший жесткий диск, то новые уровни станут грузиться не дольше, чем за одну десятую секунды. Ангелу доступен целый ряд специфических умений, которые разделяются на наступательные, оборонительные, способности к маневру и взаимодействию. Наиболее обширен список первых. Вы можете сжигать противников заживо, обрушивать на них божественную молнию, уничтожать при помощи электричества, устраивать врагу апокалипсис местного масштаба, топить их в собственной крови, выступить как изгоняющий дьявола, что в данном контексте равносильно применению снайперской винтовки. А также натравить на неприятеля полчища саранчи, которая и слопает его заживо. Если надо сконцентрировать внимание на маневре, то увеличивайте свою скорость или замедляйте время. Можно совершить очень высокий прыжок, а потом мягко спланировать вниз. Среди защитных – умение подлечиться, ослепить врага. Более полезным окажется отражение вражеской атаки с возвращением адресату. Предусмотрена возможность устроить землетрясение или же отправить врага прямиком к праотцам.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

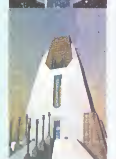
Разработчик Interplay
Издатель Interplay
Выход весна 1999 г.
Жанр космический симулятор

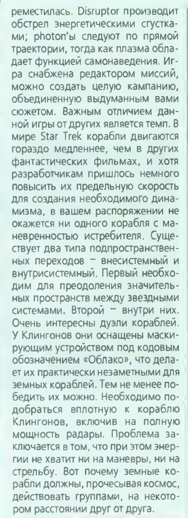
Мы вновь возвращаемся во вселенную Star Trek. Данный фрагмент саги начинается с того, что генерал Chang, величайший из военачальников Империи Клингонов, решает создать элитную Академию для подготовки нового поколения военных космолетчиков, понимая, что конфликт с Объединенной Федерацией планет неизбежен. В качестве учителя генерал Chang лично научит вас всем премудростям ведения космического боя. Игра состоит из 30 миссий для одиночного прохождения и, разумеется, включает мультиплейерную часть. Задумано сражение внутри облаков межзвездной пыли, маневрирование между кольцами Сатурна, действия в наружном поясе обломков возле черной дыры. Вам доступно командование любым кораблем – от миниатюрного хищника класса B до огромного дредноута класса Accuser длиной до 1 000 метров. Разработчики постарались в точности воспроизвести представленные в кино- и телеэпизодах модели кораблей. Значительное внимание уделено изображению взрывов и повреждений: вы увидите, как корпус вражеского судна разлетается на тысячи осколков и каждый из них загорается; если вы разрушите энергетические системы корабля противника, то по корпусу пойдут мелкие искры или даже электрические волны с синеватым отливом. После сражений на корпусах кораблей остаются рубцы и царапины. Всего представлено более 40 типов кораблей всех рас – Federation, Klingon, Romulan, Tholian, Gorn, а также новой, неизвестной



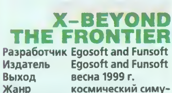
доселе расы Sha'Kurians. Также вы встретитесь с 10 типами звездных баз, однако они принадлежат только двум сторонам – Империи Клингонов и Федерации планет (6 для первой, 4 для второй). Также разработчики приготовили 10 новых типов вооружений. Это не считая тех, что уже существовали во вселенной Star Trek. Phaser'ы представляют непрерывный поток энергии, выстреливаемый в определенную точку в космосе, который продолжает поражать ее даже в том случае, если атакуемая цель давно пе-







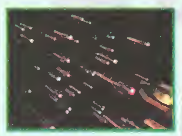
реместилась. Disruptor производит обстрел энергетическими сгустками; photon'ы следуют по прямой траектории, тогда как плазма обладает функцией самонаведения. Игра снабжена редактором миссий, можно создать целую кампанию, объединенную выдуманным вами сюжетом. Важным отличием данной игры от других является темп. В мире Star Trek корабли двигаются гораздо медленнее, чем в других фантастических фильмах, и хотя разработчикам пришлось немного повысить их предельную скорость для создания необходимого динамизма, в вашем распоряжении не окажется ни одного корабля с маневренностью истребителя. Существует два типа подпространственных переходов – внесистемный и внутрисистемный. Первый необходим для преодоления значительных пространств между звездными системами. Второй – внутри них. Очень интересны дуэли кораблей. У Клингонов они оснащены маскирующим устройством под кодовым обозначением «Облако», что делает их практически незаметными для земных кораблей. Тем не менее победить их можно. Необходимо подобраться вплотную к кораблю Клингонов, включив на полную мощность радары. Проблема заключается в том, что при этом энергии не хватит ни на маневры, ни на стрельбу. Вот почему земные корабли должны, прочесывая космос, действовать группами, на некотором расстоянии друг от друга.

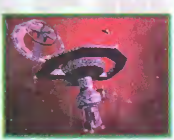


X-BEYOND THE FRONTIER

Разработчик	Egosoft and Funsoft
Издатель	Egosoft and Funsoft
Выход	весна 1999 г.
Жанр	космический симулятор/стратегия







Игры, созданные на стыке жанров, всегда пользовались популярностью. Вы начинаете с небольшим кораблем и небольшим количеством наличности в незнакомом мире, который предстоит исследовать, занимаясь торговлей и военными действиями, заключая сделки и предавая союзников, строя фабрики и захватывая чужие – как, например, в Parkan, Privateer или Wet-Attack. Наиболее близким по концепции проектом можно назвать классическую Elite. Сюжет игры начинается с того, что вы занимались испытаниями экспериментальной модели корабля. Это закончилось плачевно. Часть космоса, в которую вы попали, еще совершенно не исследована человечеством. Вы совершенно один, в то время как вокруг вас где-то в глубинах пространства бродит уже более десяти тысяч потенциально враждебных вражеских кораблей. Можно начать сражаться, но гораздо разумнее постараться сделать так, чтобы не все стали вашими противниками. Игровая вселенная огромна, хотя и ограничена. Миры, существующие в нем, присутствуют от начала и до конца, а не создаются случайным образом при помощи компьютерного алгоритма. Представлено более ста различных космических кораблей и звездных станций разных рас. Точное количество планет и рас держится в секрете с тем, чтобы игрок, исследовав все, не пришел к ошибочному выводу, что на этом все заканчивается. На самом же деле ознакомление с игровым миром является лишь первой ступенькой в игре. Открывая для себя новые расы, вы тем самым увеличиваете свою известность в галактике, в то время как банковский счет ваш растет благодаря активной торговле. Вы можете приобретать необходимые товары как на звездных станциях, которые играют в игре роль торговых центров, так и прямо на фабриках-производителях. Вам предстоит путешествовать через паутину гиперпространственных переходов-ворот, которые соединяют звездные системы, включая самые отдаленные галактики. Из центра туманности вы можете отправиться прямиком на окраину звездного скопления. В первую очередь вам надо разведать политическую ситуацию в системе, в которую довелось попасть. Узнав все тонкости местных интриг, вы сможете использовать их в своих целях. Но вы в состоянии не только торговать. Если удастся наладить производство на собственной фабрике, то вы сможете создавать товары всех разновидностей и сами продавать их оптовым торговцам. Ваш корабль оснащен видеопередатчиком, который позволит общаться с командой других звездных судов, вошедших с вами в контакт, – все они тщательно анимированы. К сожалению, доступен только один-единственный корабль – тот, с которым вы начинаете игру. Разработчики пошли на такое сокращение свободы игрока потому, что подобное решение лучше всего соответствовало сюжету и общей концепции проекта. В принципе, ничто не мешало им сделать несколько кораблей, но авторы предпочли оставить только один, зато он уникален и отличается от всех остальных судов в игре, ибо был создан качественно иной расой – вашей. Но, разумеется, вы сможете вовсю модернизировать свое суденышко с помощью лазеров, энергетических щитов, специальных сканеров и тому подобного. В игре предусмотрены два типа радаров – специально для тех, кто с большим удовольствием проходил предыдущие игры, близкие по жанру. Первый из радаров будет функционировать по принципу игры Elite, второй – Wing Commander'a. Ваш корабль может вместить два десятка контейнеров. Разумеется, этого мало, поэтому вам предоставляется возможность нанять какое угодно количество дополнительных транспортников для ведения межзвездной торговли. Разработчики постарались сохранить баланс между реалистичной моделью полета, следующей законам физики Ньютона, и аркадным динамизмом в стиле Wing Commander. Вы не сможете летать над поверхностью планет, но в остальном обладаете полной свободой дейст-

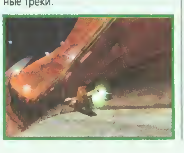
вия – можете быть плохим или хорошим, присоединяться к любой расе, группировке, альянсу.

LIGHTNING

Разработчик Carts Entertainment
Издатель Carts Entertainment
Выход весна-лето 1999 г.
Жанр гоночный симулятор



Новая игра непременно заинтересует любителей гонок, дополнительный интерес заключается в том, что их действие происходит в будущем. Трехмерный движок нового поколения обеспечит отличную графику, а вид от третьего лица позволит вам полностью насладиться ею. Эффекты перспективы будут высчитываться в реальном времени, что создаст реалистичное ощущение гиперскорости. Само изображение будет двигаться со скоростью шестьдесят кадров в секунду. Для тех, кто не понял, поясню – это много. Задумано немалое количество спецэффектов, хорошо смотрящихся на фоне сочных ландшафтов будущего, отличной техники, которая будет эффектно загораться, взрываться, шуметь и разлетаться на ваших глазах, обволакивая все вокруг огнем и дымом. Поведение машины руководствуется законами физики, а свет от сигнальных огней и фар рассчитывается в реальном времени. То же касается и разлета множества искр. Непременным условием стали теперь для гонок атмосферные явления: гололед, смог, дождь, туман и т. п. Не забыт и эффект блика на линзе киноаппарата, присутствующий в углу экрана. С помощью встроенного редактора вы сможете создавать свои собственные треки.

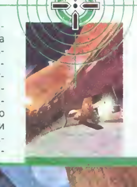


MORTYR: SCHLOSS

Разработчик Mirage Media
Издатель Corwin Software
Выход весна-лето 1999 г.
Жанр first person action shooter

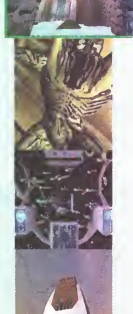
Mortyr: Schloss – это первый эпизод из задуманной огромной саги о путешествиях во времени. Mortyr – также имя главного героя игры, наемника из будущего, который состоял на службе могущественных полувоенных организаций, щедро оплачивающих его услуги. Теперь, однако, он попал в немилость – его обвинили в ряде преступлений, и теперь для героя осталось только два выхода: понести незаслуженное наказание или же выполнить тайное задание по поручению правительственной Секретной Службы. Его отправляют в 1942 год с заведомо гибельной для него миссией. Он должен обнаружить подтверждение слухов о том, что существуют контакты между нацистской верхушкой и мафией будущего. Мортир присоединяется к союзникам и два года спустя в качестве английского коммандос получает задание проникнуть в неприступную немецкую крепость. Это совпадает с его основной целью, но подобная удача кажется ему слишком подозрительной. В игре тридцать уровней плюс несколько потайных. Первые пятнадцать – это выполнение непосредственного задания, то есть путешествие главного героя по крепости в 1944 году. После достижения самого последнего уровня наш герой должен вернуться в свое время и проделать тот же самый путь, только теперь наверх. И он действительно возвращается обратно, но за протекший период крепость изменилась самым кардинальным образом. Это уже не та крепость, по которой много лет назад ходил наш герой. Какие-то этажи разрушились, пол провалился, где-то затоплен весь уровень, многочисленные завалы преградили дорогу, а что-то вообще было перестроено. Теперь задача – найти себе дорогу.

Первое, что следует отметить: герой действует в полностью реальном 3D-мире без каких-либо компромиссов, допущений или погрешностей против законов реальности. Даже камера имеет фокусное расстояние, эквивалентное человеческому глазу. Семнадцать миллиметров – можете проверить сами. Следующее, чем гордятся создатели, это свет. Он в игре настоящий: все блики, отсветы, искры просчитаны на основе последних достижений оптики. Учтены отражения в лампах, зеркалах, полированных поверхностях. Окна отбрасывают отблески на пол. При движении светящихся объектов рассчитаны даже тени, сопровождающие предмет. Не без кокетства среди недостатков игры названа непременная поддержка трехмерным акселератором. Но, по словам разработчиков, они смогли выжать из него максимум возможного. Игра должна произвести больщое впечатление степенью реальности. Завывание зимнего ветра, звук капающей воды, черное небо, дождь, лестницы, покрытые толстым слоем льда, скользкий пол. Раскаленная алая лава. Каменные холодные стены. Немецкие солдаты, прячущиеся от ненастья. Их лица изредка освещаются яркими огоньками сигарет. Все это поражает и будоражит воображение.





В новом продукте действие и реальность становятся доминирующими. Авторы отказались от привычных стандартов, когда игрок выпускает по пять-шесть ракет, чтобы поразить одного-единственного противника. В реальной жизни такая ракета может уложить добрую сотню противников. А их действительно будет очень много. Главное – это действие. Не стоит ждать, что противники робко поджидают вас за углом. Надо приготовиться к тому, что коварный враг неожиданно появится в коридоре, секунду назад бывшим абсолютно пустым. Все оружие – маузер, магнум и пр. – имеет те же характеристики, что и реальное. Вы можете застрелить одной пулей сразу троих, если они стоят в ряд. MG-42 выстреливает двадцать пять пуль в секунду – и двадцать противников уже размазаны по стене. В игре невозможно полностью зачистить уровень, постоять, отдохнуть... Нет. Враг везде, он только и ждет. Секунда без действия? Никогда!





Никита Акименко,
клуб «Game Galaxy»

ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА

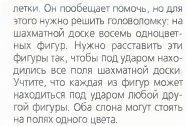
РАЗРАБОТЧИК	«Сатурн»
ИЗДАТЕЛЬ	«Союз-Компактдиск»
ВЫХОД	осень 1998 г
ЖАНР	квест
ТРЕБОВАНИЯ	DOS, P-75, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК	★★★★★★☆☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★☆☆☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	6.9 До уровня книги игра явно не дотягивает

«После целой вечности ожидания, кажется, что-то стало проясняться. Попытался пошевелить пальцами ног – удалось. Я лежал, распластавшись, в больничной постели, обе ноги были в гипсе, но все-таки это были мои ноги. Я изо всех сил зажмурился, потом открыл глаза – и так три раза. Комната постепенно перестала вращаться вокруг меня. Но где это, черт побери, я нахожусь? Постепенно туман, застилавший мозг, начал рассеиваться, и я кое-что припомнил. Долгие темные ночи, санитарок...» – так начинается одна из книг писателя-фантаста Роджера Желязны. Называется она – «Девять принцев Амбера». И вот наша российская компания «Сатурн» решила сделать компьютерную игру по мотивам этого произведения. И что же у них вышло? Довольно неплохой анимированный квест с рядом головоломок. Пройти его будет легче тем, кто читал книгу. Радует то, что этот квест наш, русский. Не много выходит российских продуктов, особенно квестов, в нашей стране, так что это игра будет тем более приятна отечественным игроманам.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Быстрая езда на авто часто приводит к неожиданным последствиям. Итак, мы в больнице. Память отшибло начисто...

Вставайте с кровати. Осмотритесь. Возьмите полотенце. Теперь надо выломать кусок прута из кровати. Как только выломаете, сразу кладите полотенце на место и ложитесь в кровать. После разговора с медсестрой вставайте и с помощью прута снимите себе гипс. Теперь снова в постель, и как только придет медбрат делать вам укол, хорошенько «приложите» его стальным прутом. Снимите с него халат, наденьте на себя и возьмите таблетки из миски. Выходите и закройте за собой дверь. На двери переверните табличку. Идите в правую дверь – там сидит сумасшедший. В коридоре перед этой дверью снимите халат. Заходите в палату и поговорите с ним. Дайте ему таблетки. Он пообещает помочь, но для этого нужно решить головоломку: на шахматной доске восемь одноцветных фигур. Нужно расставить эти фигуры так, чтобы под ударом находились все поля шахматной доски. Учтите, что каждая из фигур может находиться под ударом любой другой фигуры. Оба слона могут стоять на полях одного цвета.



Решение: Ф: a1; Л: g2; Л: h8; К: c2; К. g6; Кр: c6; С: d5; С: e4.

Берем ключ. Надеваем халат. Идем дальше по коридору. Открываем дверь ключом. Идем дальше. Спускаемся по лестнице. Надо спрятаться за угол, где лаборантская. Идем дальше по коридору. А вот и дверь. Открывайте и входите! А вот и доктор. По рукам, по рукам. А что это он там в столе копается? Опять по рукам ему. А револьвер себе в карман. Пора в магазине отовариться. Теперь к сестричке

Головоломка: из 145 дверей только 9 закрыты, а все остальные открыты настежь. Кажется, так легко подойти к двери, ведущей наружу, и покинуть темницу. Но открыть запертую дверь невозможно. Она откроется сама, если будет девятой по счету, то есть если перед ней будут пройдены 8 открытых дверей. При этом должны быть открыты и пройдены все 9 запертых дверей лабиринта. Исправить ошибку и пройти 2–3 лишние двери по соседству, чтобы довести число пройденных дверей до восьми, не удастся: как только какая-нибудь камера пройдена, все прежде открытые в ней двери наглухо закрываются, и второй раз через камеру не пройдешь.

Теперь, пока Флоры нет, пора пройтись по ее особнячку. Идем налево к двери. Что это за шкатулка на столе? Открыть и взять ключ. Теперь можно заглянуть, что у нас за этой двустворчатой дверкой. Что-то темновато – надо будет свет зажечь. И средняя панель слева какая-то странная. Надо поэкспериментировать со светильниками. Итак, дальний справа плюс средний слева. Вот и секретная дверка открылась. Туда.

Какая милая ваза слева! А что там у нее внутри? Ключ! Возьмем. Садимся в кресло. Открываем верхний ящик. Покопаемся там. Ух ты, какой ножик! Берем его. А что тут у нас на книжных полках? Откроем створки книжного шкафа. Берем книгу с полки. А это не книга! Ножиком ее, ножиком! Вот еще один ключик. Теперь надо покопаться в нижнем ящике стола, благо ключик мы уже нашли

А это что за папочка, а под папочкой замочек какой-то навороченный? Жмем пятую кнопку ПОСЛЕ (смотри на стрелку) той, что другого цвета, нежели все остальные. Вот замочек и поддался. Совсем замки делать разучились, вот в наше время...

Как много тут интересного! Всегда, как начинают пробиваться отрывки воспоминаний, кто-нибудь этому мешает. И кому это понадобилось барабанить в дверь? Надо пойти поглядеть. Идем к двери на улицу Открываем. Так ведь это Рэндом... Похоже у него проблемы. Кто там ломится в окно? Надо пойти поглядеть. Идем в гостиную и сразу прыгаем за кресло справа. А это еще кто? Убиваем того, что справа, из пистолета. А во второго кидаем кресло. Идем смотреть, как там дела у Рэндома.

Что ж, пора ехать в этот самый Амбер и наказать Эрика В путь!!!



Крутой «Мерседес» (управление – стрелками! И никаких гаишников! Надо только кочки объезжать.) Все настроение портит Джулиан. Пора останавливаться. Выбегаем из машины и прячемся за дерево. А вот и он на коне. Ведёт речь с Рэндомом. Тут мы его и...

10 REM «Нейтрализация Джулиана».
20 Выбегаем из-за дерева
30 прыгаем на заднюю часть машины
40 на Джулиана!!!
50 IF «не получилось» THEN 20 ELSE 60
60 Проскочили.

А кто это еще к дереву привязан? Это Дейдра. Пора ее выручать. Когда охранник поворачивается к нам спиной, убиваем его. После этого перерезаем глотку правому спящему. Вот неудача – другой проснулся! Ворошим костер, вот он и ослеп... убиваем его. Вот и все. А вот и Рэндом пожаловал. Пора открываться.

Теперь идем в Рэбму. Там валим среднюю колонну. В первом пролете сшибаем светильник. Вся братва дружно валится в море. Туда им и дорога. Идем к Льюилле. Опять Рэндом...

Головоломка: перед вами девять магических свечей. Каждый раз вы можете зажигать одну или две свечи, соединенные прямой линией. В ответ на ваши действия свечи сами будут вспыхивать по такому же закону. Если вам не удастся зажечь последнюю свечу, то все они снова погаснут и вам придется начать заново. Ключ к решению – это симметрия. Свечки зажигать надо прямо напротив тех, что зажигает компьютер... Пробуйте. Со временем все получится.

Теперь щупаем на экране все, что щупается, берем, все что берется. Идем направо. Там лабиринт. Если все сделано правильно, то огненная стена вокруг него уже убрана, и его можно проходить.

В результате мы все вспоминаем и оказываемся в замке Амбер. Тут нужно ходить по всем доступным местам. На столе в библиотеке берем свечу. Выходим из библиотеки и идем направо или налево. Открываем все двери. За каждой дверью есть головоломка, которую надо решить, чтобы собрать ключ для последней головоломки. Одна часть последней головоломки лежит за одной из дверей под напольным ковром. Маленькие головоломки находятся на кровати в одной комнате, за щитами в другой и в третьей. А теперь приступим к решению головоломок.

1. Головоломка с кубиками. Ее суть: на поле лежит 8 кубиков. Среднее поле квадрата пустое. Верхние грани кубиков красного цвета. Нужно перевернуть эти кубики так, чтобы они оказались на тех же местах, но перевернутыми другой гранью (она помечена синим цветом), при этом можно пользоваться пустой клеткой. Боковые грани – нейтрального желтого цвета. Точного алгоритма решения дать не могу – пробуйте сами.

2. Головоломка на кровати. Тут, как и в головоломке со свечами, компьютер играет против вас. Цель: либо закрасить большее число секторов, либо загнать компьютер в такое положение, чтобы он не мог больше двинуться, не столкнувшись с вами лоб в лоб (по уже закрашенным полям ездить нельзя). Головоломка простая.

3. Головоломка с желтыми и зелеными кнопками. Цель: за четыре хода нужно расставить зеленые кнопки вокруг одной желтой.

4. Головоломка, в которой надо нарисовать линию, находится между двумя дверьми (ткните аккуратно на один из кирпичей, только при взятой свечке).

```
*********+
********++
*******+++
******++++
****+++++
***+++++++
**++++++++
```

Разрез надо делать так, чтобы получились вот эти две части. Я брал один символ на данном месте как один квадратик в самой головоломке.

5. Теперь мы готовы решить последнюю головоломку. Идем в библиотеку. Головоломка находится слева от камина за свисающими полотнами. Ее суть – собрать замкнутую цепь на левом поле из кусочков, находящихся на правом поле. Кусочки можно вращать **правой кнопкой** мыши.

После решения всех головоломок мы услышим, как в библиотеку идет Эрик. Идем за ним. Пора выяснить отношения. И вот мы напротив него. После небольшой словесной перепалки ткнём на него мечом (надеюсь, вы выбрали его в окне инвентаря?) Эрик падает и зовет стражу. Настало время быстрых действий. Идем направо. Там шарим по экрану, при этом появятся две стрелки. Одна указывает направление назад, к Эрику, а другая – за свисающие полотна. Идем туда. Отодвигаем штору. Открываем дверь. Идем к столу. Ставим на стол свечу. В окне персонажей выбираем Блейза (тот, что рыжий и с кубком). Щелкаем на него. А вот и он сам... (можно поэкспериментировать с картами, но после этого велика вероятность того, что вас убьет стража). Кстати, с Эриком можно было и не биться, а сразу идти в ту скрытую комнату, но я не знаю, повлияет ли это на дальнейшее развитие сюжета?

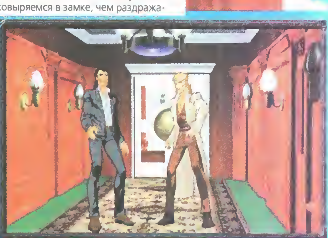
После того как из скрытой комнаты через магические карты вы очутитесь у Блейза, заключив с ним сделку, отправляйтесь в отражения собирать армию. Перед вами внизу четыре окна: небо, горы, дорога и земля. Изменение одного из окон ведет к изменению одного из параметров армии. Нужно собрать армию с оптимальными параметрами: чтобы была умна, но в меру, и религиозна, но не слишком.

Рекомендуются следующие параметры:

интеллект: 40,
физическая сила: 92,
религиозность: 87,
агрессивность: 90.

С такой армией можно идти на войну с Эриком, в конце которой Блейз срывается со скалы, а вас берут в плен, сажают в тюрьму и лишают зрения путем насильственного выжигания глаз. Но это не страшно, глазки мы регенерируем (принц Амбера, как-никак) и увидим, что в тюремное окошко нам сунули плошку с баландой. Берем ложку, затем хватаем камень из левой угловой колонны и затачиваем ложку. Затем ковыряемся в замке, чем раздражаем Дворкина, который появляется сзади нас, но не может попасть назад, т. к. у него нет пера и пергамента, чтобы нарисовать виртуальную карту, по которой можно перемещаться. Мы даем ему заточенную ложку, чтобы он на стене начертил карту, затем берем спички из-под шкуры на нарах и поджигаем эту шкуру, чтобы было светлее. Пользуясь картой, попадаем в Кабру, стучимся в домик, нам дают приют, а затем морской ботик. Садимся в ботик и с обещанием Эрику, что еще вернемся и тогда поглядим, кто кого, удаляемся в свете заходящего солнца...



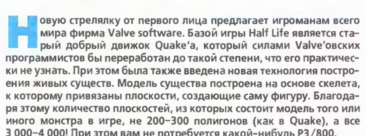




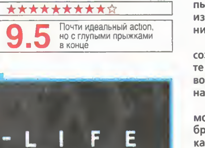


EviL LaugH & Роман Облизин

HALF-LIFE



РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra On-Line
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	first person shooter
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 24 Мб, рек. 3D-ускор.
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.5 Почти идеальный action, но с глупыми прыжками в конце



Новую стрелялку от первого лица предлагает игроманам всего мира фирма Valve software. Базой игры Half Life является старый добрый движок Quake'a, который силами Valve'овских программистов бы переработан до такой степени, что его практически не узнать. При этом была также введена новая технология построения живых существ. Модель существа построена на основе скелета, к которому привязаны плоскости, создающие саму фигуру. Благодаря этому количество плоскостей, из которых состоит модель того или иного монстра в игре, не 200–300 полигонов (как в Quake), а все 3 000–4 000! При этом вам не потребуется какой-нибудь P3/800.

Еще одна новость, способная вызвать удивление: если у вас компьютер «средненьких» мощностей, то при игре, когда вы выходите из тесных помещений на простор гигантских площадей, изображение не начинает «тормозить»!

Сама игра отлично продумана. Видимо, перед производством был создан глобальный сценарий, и вы не просто начинаете игру, убиваете всех и заканчиваете, а действительно пытаетесь выбраться из головоломки помещений, прорываясь при этом через полчища существ, наделенных, по сегодняшним игровым меркам, сверхинтеллектом.

Вы можете обратиться к людям, оставшимся в живых, и они помогут вам по мере сил. Пригласите охранника пойти с вами, и он добросовестно будет отбиваться вместе с вами от врагов; попросите какого-нибудь ученого открыть вам дверь сенсором, который срабатывает только на предъявление определенной живой сетчатки глаза, – здесь это возможно.

В Half Life редко работает утверждение «чем больше враг – тем его труднее убить», потому что даже самые маленькие твари, которые пачками прут из подпространства, могут отнять вашу жизнь за несколько секунд.

И забудьте слово «уровень»! Теперь больше не существует уровней как таковых, а есть единый сюжет, который отличается своей гибкостью и которому даже приятно подчиняться! В принципе, это логично: вы ведь работали на этой базе и знаете немного здешнюю местность.

В игре вы встретите огромное количество механизмов. Придется изучить их работу и подумать, функционирование какой системы необходимо для запуска данного агрегата.

В начале игры вы обзаведетесь прекрасным костюмчиком, который будет временами с вами болтать, сообщая состояние вашего здоровья и своих систем защиты после очередного боя или подзарядки.



ПРЕДЫСТОРИЯ

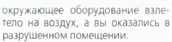
Подземные сооружения Факультета Федерального Исследования «Черная Меза», специализированная ракетная база, совершенно секретный проект.

На базе имеется портал в параллельный мир.

Вы – Гордон Фримен (Gordon Freeman), мужчина в возрасте 27 лет. Ваша должность – исследователь. Место работы – лаборатория изучения аномальных материалов. Местонахождение лаборатории – уровень 3 Административная задача – классификация материалов.

День, начавшийся для вас как всегда, неожиданно изменил всю вашу жизнь...

Итак, вы отправились в помещение для анализа изучаемого кристаллического образца. Обычный анализ, все шло нормально: выкатилась тележка с кристаллом и, взявшись за поручень, вы вкатили ее в проверочный комплекс. И тут произошло нечто непонятное: окружающее оборудование взлетело на воздух, а вы оказались в разрушенном помещении.

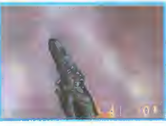


Саботаж? Авария? Или это НЕЧТО сделали вы?

Вы слышите крики, видите тотальное уничтожение целой лаборатории и понимаете, что Черная Меза отныне становится зоной кошмара. Через трещину в портале в ваш мир просачиваются гуманоиды и начинают творить свои законы.

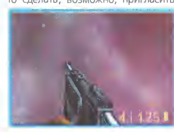
Вы понимаете, что должны что-то сделать, возможно, пригласить













...помощь, и отправляетесь в путь... Пока вы пытаетесь выбраться с базы, правительство США посылает войска морских пехотинцев и диверсантов-ниндзя (набранных, между прочим, исключительно из женщин). Они получили приказ: уничтожить все, что движется. Монстры, люди – не имеет значения.

Даже теперь, когда ваш собственный мир ополчился против вас, вы должны бороться. У вас найдутся союзники: охранники, ученые и другие работники базы.

Сторонники правительства и гости из параллельных миров постоянно будут участвовать в боях не только с вами, но и между собой.

Вот в этом аду вам предстоит выжить и победить..

ОРУЖИЕ

1 – Лом. Им вы можете бить стекла и всяких монстров, мешающих проходу. Эффективен только на близком расстоянии.

2 – Пистолет. По сравнению с ломом эффективность увеличивается всего лишь за счет того, что действовать можно на далеких расстояниях

2 – Револьвер – один из самых эффективных видов оружия для любого боя. Лучше применять его только в особых случаях (выглянув из-за угла, например, и увидев противника; достаточно даже края одежды).

3 – Автомат. Является часто используемым оружием, так как очень скорострелен и не дает врагу очухаться вплоть до его смерти. Имеет подствольный гранатомет. Чаще всего применяется при большом количестве нападающих.

3 – Дробовик. Чаще всего хватает одного выстрела для умиротворения «среднего» монстра. Возможна стрельба из двух стволов сразу. Единственный его минус – очень долго перезаряжается. Также эффективен против толпы.

3 – Арбалет с прицелом. Убивает любого врага-человека с одного точного попадания, плюс имеет оптический прицел. Один из самых ценных видов вооружения, стрел для которого так же частенько не хватает, как и патронов для револьвера. Хорош при стрельбе из укрытия по удаленным, не видящим вас целям.

4 – Ручной противотанковый гранатомет (РПГ). Отличное оружие против летающих транспортных средств или толпы монстров. Возможно включение лазерного наведения, при котором ракета устремляется туда, где находится точка лазерного прицела.

4 – Лазерная пушка. Уничтожить ею противника – раз плюнуть. Очень эффективна при стычке с мощными монстрами. Так же хороша для сбивания вертолетов и самолетов, причем использовать надо второй тип стрельбы – генерирование энергии. Но будьте осторожны! Если включить этот режим и долго не отпускать курок, можете остаться без руки или без жизни!

4 – Плазменная пушка. Распыляет любого, попавшего под ее луч, в считанные мгновения. Единственный ее минус – заряд пожирает с сумасшедшей скоростью. Эффективна в толпе очень сильных монстров, когда за жизнь отдашь все.

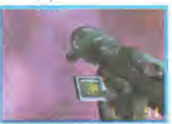
4 – Рука монстра. Стреляет самонаводящимися живыми пульками. Возможна стрельба очередью. Ее плюс в том, что патроны никогда не кончаются; минус – один заряд равен восьми пулькам, а после стрельбы восполняется относительно медленно. Эффективна при стрельбе в монстров, которые находятся далеко и не видят вас



5 – Гранаты. Эффективны для быстрого устранения деревянных препятствий на пути, а также существ, забившихся в уголок. Спецназовец, заметив летящую гранату, пытается ретироваться подальше. Также, если бой происходит близко, можно огреть солдата гранатой по голове, а пока он будет приходить в себя, она уже сработает.

5 – Радиоуправляемая мина. Мощность взрыва в полтора раза превышает мощность гранаты. Эффективна при большом скоплении народа, если все находятся ниже места вашей дислокации. Плюс...







мины в том, что ее можно кинуть сквозь решетчатое заграждение.

5 – Лазерные мины. Мощность взрыва – как у гранаты. Ее можно ставить как на стены, так и на разные предметы, включая двери, ящики и даже пол. Большой плюс лазерной мины в том, что монстры (а главное, спецназовцы!) ее заметить не могут.



5 – «Кусаки» (инопланетные букашки). Очень специфический тип оружия. Эффективны в бою только с земными существами. Единственный их минус – уничтожив свою цель, они принимаются кусать любое стоящее поблизости существо (включая и вас). Отнимают при каждом укусе по десять процентов жизни. Поэтому подумайте, прежде чем их выпускать. У вас существует единственный выход: выпустив их, быстро прячьтесь. Если они вас не видят, то не трогают. Через определенное время «кусаки» взрываются.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Когда вагончик монорельсовой дороги наконец-то остановится у навесной платформы, охранник, находящийся неподалеку, заметит вас и подойдет, чтобы открыть вам дверь. Идите за ним. Он также должен будет отпереть вам входной шлюз сектора «С».



ANOMALOUS MATERIALS

После второй двери, которая откроется перед вашим носом автоматически, идите по коридору направо, пока не наткнетесь на еще один коридор, освещенный голубоватым светом. Шагайте в него и в конце поверните направо, в сторону таблички «No smoking!» (не вздумайте тут курить!).

Идите мимо столовой дальше, войдите в раздевалку и отыщите комнатку (она находится слева), в которой вас ждет специальный костюм. С ним впоследствии вы не расстанетесь ни на секунду. Нажмите на пульте кнопку отключения запирающей колбы и, когда она поднимется, подойдите и оденьтесь.

Выйдите из помещения обратно, к началу того «голубенького» коридора и, пройдя мимо, шагайте в сторону лифта.

Когда охранник узнает в вас того самого Гордона, то откроет вам дверь, и вы спуститесь в помещение с шахтой лифта. Обойдите ее по кругу, откройте двери нажатием кнопки и спуститесь на нижний этаж.

Идите по коридорам в комнату управления, соседствующую с помещением реактора. Поговорите с учеными, и один из них – темнокожий – откроет вам вход в коридор, ведущий непосредственно к шлюзу перед реакторным помещением.

Поругайте мысленно тех ребят, которые решили скрыть поломку и топайте дальше – уговаривать еще двоих открыть вам главную в этом месте дверь. Выйдя к реактору, поднимитесь на приступочек справа, а в конце него заберитесь по лестнице вверх к пульту управления реактором.

Ждите, пока один из профессоров, который управляет опытом из той самой комнатки, проверит связь и откроет вам кнопку пуска реактора. Нажмите ее и спуститесь вниз, к серому решетчатому ящику с четырьмя красными лампочками.

Когда генератор у верхнего основания реактора раскрутится, средняя часть сделает то же самое, но в другом направлении, а на ящике замигают красные лампочки, ждите появления кристалла, после чего вкатите тележку с ним в прорезь нижнего основания реактора.



UNFORESEEN CONSEQUENCES

Минут через пятнадцать-двадцать (вам, естественно, это покажется несколькими мгновениями) выйдите из помещения с валяющимися обломками и попытайтесь открыть дверь, нажав на повисший на проводах пульт. Когда же механизм открытия двери все-таки сделает свою работу, выйдите и топайте по коридору.

Как только попадете в коридор, включайте всю свою бдительность и осторожность! Вам на голову может рухнуть первый же шкаф, сорванный со своего места. Поднимитесь на лифте.

Когда снова повстречаете тех двух ученых, уже жалеющих о том, что не сообщили о поломке своевременно, попросите одного из них открыть вам дверь, которая находится слева в конце коридора. Войдите в нее.

Вы в комнате управления. Медленно подойдите к центру, молния от все еще включенного реактора (он все еще держит открытым подпространство) выбьет кусок пульта управления. Подождите, пока то же самое произойдет с дверью и, дождавшись паузы между «возмущениями» реактора, забегите в проход. У вас нет никакого оружия, поэтому быстро пробегите через помещение, так как там в воздухе возникнет первый на вашем пути враг.

Через некоторое время вы выйдете к трубам в стене, на которых написано «Caution! Laser!» («Осторожно, лазер!»). Вы заметите, что содержимое одной из них пробило обшивку и теперь, отражаемое куском постоянно нагревающейся и охлаждающейся им же стенки трубы, гуляет по помещению туда-сюда. Пройдите под ним и ждите появления другого такого же лазерного луча. После взрыва



проследите всю траекторию его движения, после чего бегите в тот момент, когда преодоление этого препятствия будет наиболее безопасным.

Справа у дверей валяется лом. Возьмите его и разбейте стекло в нижней части двери. Пролезьте в получившийся проем и бегите к шахте лифта. Также разбейте стекло, чтобы пролезть туда. К сожалению, то, что произошло на ваших глазах, это один из сюрпризов, который может поджидать вас за любым углом

В шахте найдите слева лестницу и залезьте по ней на верхний этаж. Подождите, пока монстр убьет охранника. На это, конечно, противно смотреть, но вам потребуется пистолет этого бедняги. Обегите с внешней стороны шахту лифта и вернитесь в начало этажа (к входному шлюзу).

Когда заметите взрыв вентиляционной решетки, не спешите врываться за ее пределы. Помните об опасности.

Уничтожив всех в комнате и подлечившись, подойдите по ней и, когда попадают шкафы, взберитесь по одному из них в еще один вентиляционный ход, который находится в диагонально противоположном углу относительно хода, из которого вы вышли. Спрыгните на пол по ту сторону хода и топайте дальше.

В конце концов вы придете к шлюзу с поскрипывающей гнутой турбиной. Нажмите кнопку слева и выйдите оттуда в комнату. Шагайте направо и на перекрестке коридоров поверните налево.

Пройдите вдоль помещений и поверните в дверь хранилища отходов, обозначенную знаком черепа у двери. Там пройдите немного и поднимитесь по лестнице, но вылезайте не полностью, а так, чтобы вас не заметили монстры. Выстрелите по баллонам за их спинами и прячьтесь, чтобы ошметками их вонючих тел вам не забрызгало костюмчик.

Выйдя, поверните направо и отыщите в закутке спрятавшегося старика-профессора. Поговорите с ним и пригласите идти с вами. Ведите его на мостик, в конце которого находится комната с боеприпасами Только этот человек может открыть ее вам. Если он будет упираться, постоянно говорите с ним, пока не уболтаете его.

Распихав по карманам гранаты, выйдите снова на мостик и спрыгните вниз. Шагайте в проход, над которым нарисовано число 19, и топайте по коридору направо.

Когда вы наткнетесь на решетку, над которой сияет голубенькая табличка «D-47SKC», убейте гибрид вашего коллеги и гуманоида через ее прутья и прыгните в квадратный вырез у ее основания.

Идите по трубе вправо. Там, в конце, покрутите вентиль и быстренько забегите в темное ответвление трубы в той же стене. Потом, поднимаемые вверх уровнем воды, постарайтесь попасть в еще один квадратный вырез.

После преодоления нескольких коридоров вы окажетесь в зале, который служит конечной остановкой грузового лифта. Приведите последний в действие нажатием рычага на возвышении и прыгните на уезжающую вниз платформу. Через несколько секунд из вентиляционной решетки, которая находится напротив лифта, на вашу голову посыплются полчища паучков. Уворачивайтесь от них, как можете, и при этом не свалитесь вниз. Постоянно следите за тем, с какого бока они приедут. Бегайте как можно резвее по платформе. Тем самым вы снизите количество встреч с ними.

Внизу сойдите с платформы (если вам удастся гранатой уничтожить оставшихся на платформе паучков, то вы сможете полечиться аппарат находится на другой стороне емкости с жидкостью) и шагайте по коридору.

Увидев мост, не заходите на него, а подождите, пока его проломит своим весом внезапно появившееся в воздухе нечто. Прыгните с обрубка моста на трубы справа и обойдите по ним полпериметра комнаты, а в конце спрыгните во второй проход.

После коридора вы выйдете в огромный подземный зал с речкой. Разбегитесь и перепрыгните на противоположную пристань. Войдите в дверь и шагайте по узенькому коридору.

На складе к потолку подвешены несколько ящиков. Влезьте с помощью лестниц наверх и, попеременно прыгая по ящикам, переберитесь на противоположную сторону. Лучше всего не прыгать, а просто переходить с одного ящика на другой. Зайдите в конце в дверь

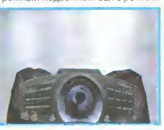




и пройдите небольшое количество коридоров.

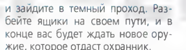
Выйдя в то место коридора, где слева внизу будет видна речка, поверните направо и продвигайтесь











дальше, до встречи с лифтом. Вызовите его и езжайте наверх.

OFFICE COMPLEX

Выйдя из кабины лифта, поверните направо и приблизьтесь к решетке вентиляции так, чтобы вас не поразило разрядами от сломанной лампы.

Поверните направо и ползите по трубе, пока не наткнетесь на зеленоватый свет, видный из щелей решетки. Сломайте ее и спрыгните в помещение. Поищите там дверь, рядом с которой написано «Danger! High voltage!» («Высокое напряжение!»). Откройте ее и отключите напряжение с помощью рычага.

Выйдите из комнаты через красные двери к лифту и пройдите по коридору мимо той самой отключенной лампочки, свисающей с потолка. Разбейте стекло рядом с закрытой дверью и пролезьте в помещение.

Кажется, лом вам чертовски надоел, поэтому поверните налево





и зайдите в темный проход. Разбейте ящики на своем пути, и в конце вас будет ждать новое оружие, которое отдаст охранник.

Вернитесь обратно и разбейте стекло в комнату, частично заполненную водой. Не ступая в воду (свисающий недалеко провод касается поверхности) и пользуясь выступающими из воды предметами, доберитесь до холодильника и выключите свет кнопочкой над раковиной.

Теперь с помощью фонарика отыщите левее решетку и, пробив ее, заползайте в ход. Не забудьте пригнуться после поворота налево, а то рискнете быть подстриженным по пояс лопастями вентилятора! В конце, когда вы буквально рухнете с неба на землю, развернитесь и подойдите к ящикам у стены.

Когда паучки проломят потолок, постреляйте по ним и поставьте ящики так, чтобы можно было взобраться на показавшуюся лестницу. Подойдите к решетке в полу, выбейте ее и сделайте то же самое со второй решеткой в стене. Понаблюдайте со стороны, как функционирует автоматическая пушка. Когда все движущиеся в поле ее зрения будут уничтожены, она еще какое-то время поработает со специфическим пиканьем и отключится, с жужжанием убравшись в потолок, вот тогда на всех парах летите в проход напротив.

Поднимитесь по лестнице. Возьмите себе в помощники солдата охранной службы и идите дальше. Двигайтесь вдоль коридоров, после чего поверните налево в темноту и зайдите в проход с мигающей надписью «Exit».

Пройдите мимо автоматов с газировкой и коридорчика, сияющего салатовым цветом, к лестнице. Быстренько бегите по лестнице вверх и спрячьтесь справа, за стеной. Пушка не дремлет, пушка ждет! Когда она «успокоится», так же пройдите второй лестничный пролет и шмыгните в коридор. Шагайте в дверь в конце коридора и обойдите ее.

Влезьте в отдушину у пола и передвигайтесь по проходу, пока не наткнетесь на вращающуюся турбину со сломанной лопастью. В момент, когда место надлома будет вверху, пройдите быстренько прямо. Перепрыгните оголенную проводку и, пройдя по всяким закуткам, выйдите на удерживающую арматуру складского потолка. Обойдите ее крепления по правой балке и залезьте снова в отдушину. Завершит ваше путешествие комната, в которую вы рухнете из-под подвесного потолка.

Распихайте по карманам патроны и обоймы и выйдите из комнаты. Спуститесь в зал по горочке справа и разнесите в щепки доски, которыми забит проход (ваши коллеги очень хотели оградить себя от тварей из того мира, но так и не смогли...). Топайте по коридору, который приведет вас к холодильнику (не забудьте захватить коньки).

Зайдите в холодильник и поверните налево. Пройдите первую дверь и вторую, после чего шагайте направо и отыщите в конце стены, слева, рубильник. Включите лифт-транспортер.

У входа в холодильник, справа, есть лестница. Идите туда и поднимитесь по ней. Ползите, прорубая решетки и отдушины на своем пути, пока не наткнетесь на проем, мимо которого ездит тот самый лифт. Разбив стоящие на нем ящики, попытайтесь влезть на его платформу.

После получаса, проведенного в темных ходах пыльной вентиляционной системы, вы попадете в ее коллектор (вам надо попасть на верхнюю трубу в дальнем конце комнаты). Проделайте это и ползите по проходу влево, естественно, пользуясь фонариком. Когда выпрыгнете из этих ходов на лестничную клетку, поднимитесь по лестнице и войдите в коридор прямо, к шахте лифта.

Хорошенько разбегитесь и, прыгнув, цепляйтесь за лестницу на противоположной стене. Потом, пользуясь другими лестницами, постарайтесь, не упав вниз, достигнуть кабины лифта вверху. Заберитесь на него, разбейте люк в его крыше и нажмите кнопку пульта.

WE'VE GOT HOSTILES

Шагайте в открывшуюся дверь и пройдите мимо массивной двери слева.

Шагайте по коридору прямо, а когда пройдете сквозь лазерную сигнализацию (она вам не причинит никакого вреда), уничтожьте автоматическую пушку за решеткой, чуть левее столба. После обойдите все это – и попадете в коридор. Вначале вам надо будет снять мину, которая там находится, а после идти дальше. После коридора поверните направо и спуститесь по горочке вниз.

На складе заберитесь по ящикам и перелезьте на другую сторону. Пройдите по коридору, перелезьте по ящикам и не поскользни-

тесь на вытекающей и кристаллизующейся химической жидкости. Не скатитесь по ней в шахту лифта!

Когда, идя по коридору, увидите лестницу, поднимитесь по ней на мостики и скройтесь в темном коридоре.

В следующем помещении вам впервые предстоит увидеть того, кто занимается расстановкой всех этих «прибамбасов»: лазерных датчиков, трехногих пушек и мин. Когда уничтожите этого человека в пятнистой форме, вызовите лифт и гоните на нем наверх.

Выйдите на склад и заберитесь на мостики сверху. Найдите проход, ведущий вниз, и, пройдя по мостику, поверните в конце горочки направо. Заберитесь на конвейер и бегите против его движения в комнату с ящиками, по которым вам надо будет взобраться и пересесть на другой конвейер. Далее пробегите по нему и, оказавшись в комнате с мостиком, разберитесь с назойливым воякой.

Забросайте гранатами пушки внизу, но если сработает сигнализация, запирающая противопожарную дверь-заслонку, то бегите и побыстрее пролезьте в закрывающийся проем.

На складе поднимитесь на верхний ярус и выйдите в коридор. На соседнем складе, на котором вы окажетесь, спуститесь с верхнего яруса вниз и найдите лифт.

От выхода на улицу бегите прямо и отыщите небольшое цементное возвышение с люком, в который и влезьте. После лестницы и небольшого коридора войдите в дверь.

Когда взорванный потолок рухнет, сверху полезут солдаты армии США. Уничтожая их, вы должны достичь нижней части шахты и скрыться в проходе, освещенном белым светом.

После него, когда вы окажетесь у вентилятора и спуститесь вниз, осторожно обойдите его вращающиеся лопасти по бортику и прыгайте вниз, используя небольшое отверстие в углу.

Там заползите в нижний вход, потом поднимитесь в первый ход от пола и, оказавшись в помещении у пульта, нажмите на нем кнопку. Шагайте в открывшуюся массивную дверь, видимую за стеклом.

BLAST PIT

Когда вы выйдете к забитому досками входу, разломайте доски и поднимитесь по упавшей наклонно двери к пульту управления. Жмите рычаг и постарайтесь без потерь попасть вниз, к приехавшему лифту. Жмите кнопку и спускайтесь на нем. Там садитесь в транспортер и, развив наибольшую скорость, встаньте справа от пульта (желательно на две направляющие, которые удерживают движение вагонетки параллельно стене).

Когда она, пробив шлагбаум, резко уткнется в тупиковое укрепление, вы по инерции полетите вперед. Ваша задача – размахивая со всей силы руками, попасть не в бассейн с радиоактивной (на это указывает характерный треск дозиметра) жидкостью, а на низенький ящик, еле выступающий из воды. Если стоящие рядом ящики побольше будут уничтожены кем-нибудь, вы никогда не попадете на другой берег. Поэтому постарайтесь сделать так, чтобы их никто не тронул. С помощью них перепрыгните на стоящий у стены еще один низенький ящичек и на каменный выступ.

Заберитесь по лестнице на трубу, а по ней пройдите до вскрытой части другой трубы, прыгните внутрь ее. Пройдите по трубе и вылезьте из нее на правую сторону (к крышке). Перепрыгните на другую трубу и идите по ней, пока не встретите мостик с уходящим вглубь коридором. Прыгайте туда и топайте дальше.

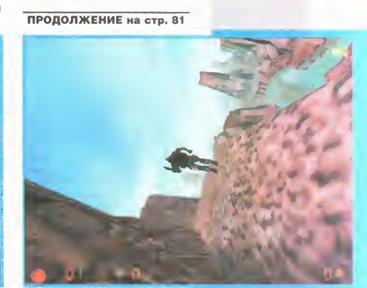
Когда вы войдете в гигантское помещение с зеленой жижей, прыгните на трубу прямо по курсу и сверните на полузатопленный кусок другой трубы слева, после чего – на лифт. Поднимитесь и зайдите в коридор. В его конце вы увидите справа мостик. Ни в коем случае не стреляйте по бочкам на мосту, а то он рухнет, и вы не сможете пройти дальше.

После моста войдите в дверь шлюза. Поднимитесь вверх, и вскоре встретите двух полицейских, не знающих, что делать с тремя головами-шупальцами, поднявшимися со дна шахты. Чтобы успокоить монстров, вам надо бросить в них гранату так, чтобы она попала в то место, откуда растут головы. Теперь, быстро стреляя по мешающим вам предметам, спуститесь бегом на два яруса ниже, в забитый досками проход. Освободите его (лучше в самом начале) и войдите внутрь.

Пройдите по коридору в шлюз и нажмите рычаг. После этого пересеките мост и топайте по коридору. Он приведет вас к повороту направо. Спуститесь и ползите по колодцу вниз к канализационным трубам. Идите по трубе к перекрестку ходов, поверните налево (но не падайте!!!) и поднимитесь оттуда с помощью лестницы.

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 81







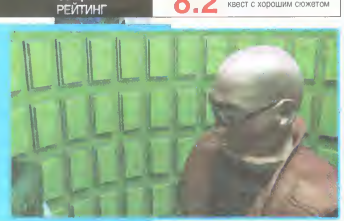
В. Акимов

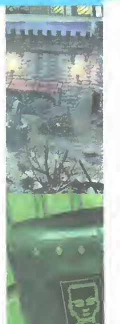
NIGHTLONG
UNION CITY CONSPIRACY

РАЗРАБОТЧИК	Trecision
ИЗДАТЕЛЬ	Team 17
ВЫХОД	ноябрь 1998
ЖАНР	квест
ТРЕБОВАНИЯ	P-75, 16 Мб, SVGA
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.2 Красивый, добротный квест с хорошим сюжетом

В конце XXI века в столице одной из крупнейших мировых держав – Юнион-Сити – продолжают процветать традиционные пороки человечества – жестокость, наркомания и коррупция. Некоторые алчные властолюбцы вступили в сговор с людьми науки. Нормы права и морали для этих людей попросту не существуют, им сейчас подвластно практически всё, осталась лишь самая малость – обеспечить полный контроль над душой и телом человека. Лишь немногие отчаянные одиночки отваживаются вступить в смертельную схватку с этим тотальным злом.

Одним из таких смельчаков является главный герой игры – отставной лейтенант американской армии Джошуа Рив. Пять лет назад он попал в смертельно опасную ситуацию, но был спасён своим наставником Хью Мортенсом, который впоследствии стал мэром города и влиятельным политиком. В один из дней Хью просит Джошуа об ответной услуге – помочь ему покончить с бандой террористов, наносящих серьёзный ущерб и ему лично как мэру, и деятельности его главного спонсора на предстоящих выборах – компании «Дженисис Криогенетик». Причину подобной враждебности к нему и компании Хью объясняет весьма туманно. По словам мэра, недавно ему удалось внедрить в среду террористов своего человека, также знакомого Джошуа, – некоего Саймона Руби, но в последние дни от него нет никаких вестей. Опасаясь за судьбу агента, Хью просит Джошуа разобраться в случившемся. По легенде Джошуа предстоит изображать из себя противника «Дженисис» и на этой почве сблизиться с террористами. Хью рекомендует Джошуа начать поиск с осмотра квартиры Саймона и передаёт ему кое-какой «инструментарий» на начальный период работы.





УПРАВЛЕНИЕ

Как правило, оно оказывается максимально простым и понятным, начиная от установки игры с диска (ваши действия определяются элементарными подсказками меню) и кончая всеми поступками героя (здесь очень удобной оказывается мышь). Поводя крестообразным курсором по площади экрана, вы указываете на заинтересовавшие вас предметы и объекты; если они действительно того стоят, рядом с ними немедленно загорается поясняющая надпись.

Щелчок **левой кнопкой** мыши на предмете сопровождается дополнительным словесным пояснением его сути, свойств, качеств и проч. Щелчок **правой кнопкой** обычно вызывает какое-то воздействие на избранный предмет или объект (поднять, принять, взять, ударить, стрелять и т. п.). Именно обычно, поскольку в отдельных случаях даже «подсвеченные» объекты не вызывают у героя никакого интереса, и он оставляет их там, где они находятся без всякого воздействия на них. Подобранные же предметы складываются в рюкзак – он постоянно высвечивается в виде полосы в нижней части экрана.

Желая применить предмет из рюкзака на каком-то предмете или объекте окружающей обстановки либо на другом предмете из самого рюкзака, вы просто щёлкаете на нем **правой кнопкой** мыши, после чего появляется надпись синего цвета, и вы указываете курсором, на чём или ком этот предмет надо применить.

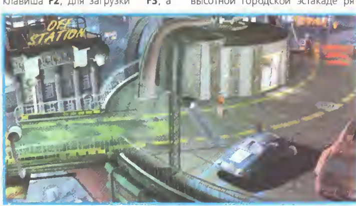
Для сохранения игры служит клавиша **F2**, для загрузки – **F3**, а для выхода из игры – **F1**. Некоторые дополнительные второстепенные детали по управлению игрой будут поясняться в процессе её развития.

Указывая направление движение героя в игре (направо или налево), мы подразумеваем не его собственную ориентацию, а то, как видите это вы, уважаемые игроманы, на экране своего монитора.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ГОРОД

Собственно игра начинается на высотной городской эстакаде ря-



дом со стоянкой автомашин. Там же расположен вход в квартиру Саймона. Безрезультатно осмотрев площадку, подобрав на ней на всякий случай кусочек фольги и подметив в металлической ограде надломленный металлический прут, вы идёте в дверь дома Саймона. Пытаясь открыть дверцу лифта, вы нечаянно пережигаете предохранитель на панели, после чего извлекаете его и кладёте в рюкзак. Там же применяете фольгу на предохранителе – и вот жучек готов, после чего вы вставляете его на прежнее место. Пользуясь полученной от Хью карточкой, вставляете её в щель в замке и просите автомат отвезти вас туда, куда вам надо – в данном случае в квартиру Саймона.

Без труда определив, какая из четырёх квартир на этаже принадлежит Саймону, вы узнаете ее номер – 17 – и обнаруживаете на ней магнитный замок. Зная номер квартиры, снова поднимаетесь на лифте, берёте из рюкзака ключик, которым открываете на веренице почтовых ящиков нужный вам – он тоже имеет номер 17. В ящике оказывается письмо с образцом почерка Саймона на конверте. Спустившись на лифте к квартире, помещаете конверт на замке у двери и применяете к нему магнитную ручку из рюкзака. Дверь открывается, и вы входите.

Со столика рядом с аквариумом берете записку с надписью «Торговая площадь, 17. 11:30 вечера». Со стойки в кухне берёте фотографию, на которой Саймон изображён в обществе молодой брюнетки; чуть ниже открываете дверцу холодильника и берёте бутылку водки. Под настенными полками стоит урна, а в ней – карточка для проезда в метро. Проходите в дверь, ведущую в спальню, открываете шкаф слева от входа, сдвигаете одежду и находите запертый сейф. Подходите к окну, раскрываете его, видите панораму города, снова закрываете и слева на стене обнаруживаете две кнопки для поднятия и опускания жалюзи. Опускаете их, открываете окно и видите в левом верхнем углу на шторе кусочек липкой ленты, а под ней – ключик, явно от сейфа. Открыв ключиком сейф, находите в нём старый револьвер с одним патроном, пробирку с какой-то жидкостью (вскоре выяснится, что это сильнейшая кислота, разъедающая металл), а также письменный отчет Саймона (наверняка адресованный Хью). Прочитав отчет, вы узнаёте о достижениях Саймона на ниве борьбы с террористами (пока они весьма незначительны). Интересно разве лишь то, что злодеи могут скрываться где-то в туннелях старого метро неподалеку от бывшего зоопарка. Общий тон письма вам не нравится, и вы подозреваете, что Хью вам что-то не договаривает.

Выйдя из квартиры, подходите к торговому автомату, берёте из рюкзака деньги, применяете их на автомате, получаете банку пива и сдачу в полкроны. Идёте в лифт, поднимаетесь на крышу, рассматриваете карту на стене, узнаёте, что в подвале этого же дома находится вход в метро, спускаетесь туда. Пройдя мимо полицейского, подходите к автомату по продаже билетов в метро и находите на висящей здесь же на стене карте известную вам по записке Саймона станцию «Торговая площадь». Далее применяете на автомате монету в полкроны и вскоре получаете право войти в метро, приложив руку к сканеру турникета, что расположен чуть правее лифта. Следуя инструкциям, проходите на платформу и вскоре доезжаете до пункта назначения.

Там обнаруживаете сидящего на полу нищего-бомжа, желаете поговорить с ним, однако тот отвергает все ваши попытки, пока вы не дадите ему выпить. Приходится расстаться с припасённой банкой пива. Правее нищего на полу (под настенной мазней) валяется кусок пластмассы, который вы, не тратя времени даром, применяете на повреждённый телефакс, висящий здесь же на стене, чуть левее нищего. После проделанной операции вам становится виден номер факса, который вы запоминаете. Наконец на эскалаторе поднимаетесь наверх и выходите в город.

Прямо перед вами – вход в шикарный клуб «Free Climax», но без членского билета вышибала у дверей вас внутрь не пускает. В поисках означенного билета идете в правую часть экрана и находите дверь – оказывается, она ведёт в винный магазин. Диалог хозяина магазина Якова и его жены вас немного забавляет, но с вами лично сам хозяин разговаривать особо не желает, разве что обменивается парой-тройкой малозначащих фраз. Позади хозяина на стойке у стены стоит его личный, красочно оформленный членский билет в упомянутый клуб, но строгий Яков не соглашается продать вам его – разве что готов обменять на бутылочку редчайшего вина «Шато Лафит 85». На этом разговор кончается.

Выйдя на улицу и двигаясь к клубу, вы замечаете справа от себя нечто вроде баррикады поперёк переулка. Заинтригованный, вы без особого труда преодолеваете преграду и оказываетесь на своего рода помойке, где выделяются лишь два объекта: запертая на массивный замок дверь в земле и столь же внушительного вида канализационный люк. Ни то, ни другое голыми руками вам не открыть. Вспомнив про пробирку с кислотой в рюкзаке, вы применяете её на замок, потратив половину жидкости, срываете его и распахиваете дверь, которая, как выясняется, ведёт в погреб магазина строгого Якова. Спустившись туда, обнаруживаете, что любые ваши дальнейшие действия невозможны по причине присутствия в погребе несчастной жены Якова. Но как от нее избавиться? (Шутки ради можете даже попробовать «применить» на ней револьвер Саймона.)



С горьким чувством вернувшись в метро, снова подходите к нищему – с собеседниками вам пока не везёт – и показываете ему фотографию Саймона с брюнеткой. Узнав на снимке Саймона, нищий, однако, проявляет неожиданную наблюдательность и заявляет, что недавно видел этого мужчину, но только не с этой женщиной, что на снимке, а с другой. С какой же? Неожиданно память нищему начисто отказывает, он категорически заявляет, что чертовски хочет спать, так что вам приходится отдать ему и пригретую бутылку водки. Память нищего мгновенно восстанавливается, он припоминает, что Саймон был с хозяйкой клуба «Free Climax». Покончив с этой темой, вы уже собираетесь уходить, как вдруг нищий «из самых добрых чувств» предлагает вам купить у него роликовый конек, который он без конца катает рядом с собой по полу. Втайне признав, что давно мечтали именно о такой покупке, вы согла-







шаетесь приобрести конёк, платите нищему требуемую сумму и вдогонку слышите от него обнадёживающую фразу на тот счёт, что эти деньги он использует с большим-и-им толком.

В один из моментов задушевной беседы с нищим вас вдруг осеняет мысль открыть канализационный люк тем самым прутом, что остался надломленным в ограде неподалеку от входа в квартиру Саймона. Уже до боли знакомым путем вы возвращаетесь на самый верх дома, подходите к ограде, отыскиваете желанный прут, выливаете на него вторую половину заветной кислоты и прячете прут в рюкзак. Далее идите опять через подъезд, лифт, метро и т. д. к помойке у магазина. Лихо преодолев преграду, молодецким движением прута срываете крышку люка и чуть ли не камнем бросаетесь вниз, чтобы оказаться в самой настоящей канализационной трубе. Неторопливая прогулка вправо по ней приводит вас к запертой решётке, подле которой лежит дохлая крыса. Забыв про природную брезгливость, подбираете крысу и опрометью бежите наверх, на свежий воздух.





И снова вас ждёт спуск в погреб, где в отдалении на стремянке маячит дородная фигура жены Якова. Спустившись по лестнице и остановившись на нижней ступеньке, вы (о, фантазия создателей квестов!) применяете крысу на конёк, в результате чего дохлая тварь неожиданно обретает колёса, а затем применяете это самокатное создание на несчастной женщине – та, разумеется, в ужасе покидает помещение погреба.

Довольно скоро вы обнаруживаете ящик, в котором лежит вожделенная Яковом бутылка «Шато Лафит 85», припрятываете её, после чего прежним путем возвращаетесь в магазин, применяете бутылку на хозяине, получаете выстраданный билет в клуб и тут же покидаете магазин. По пути в клуб ваше внимание привлекает сообщение огромного уличного телеэкрана, который возвышается над головами. Диктор сообщает, что в результате происков террористов власти были вынуждены закрыть на время все станции метро. Как говорится, доездились.

Теперь ваш путь лежит в клуб, у дверей которого вы предъявляете вышибале членский билет. Войдя в зал, сразу замечаете приятного вида молодую женщину – хозяйку заведения Еву Томпсон – и вступаете с ней в беседу, намереваясь таким путём не только получить кое-какую информацию, но и опробовать свою новую легенду. Ева отрицает факт своего знакомства с разыскиваемым Саймоном, причём вы отмечаете про себя её неискренность в этом. Ваше стремление поскорее достичь поставленной цели вполне понятно и, возможно, именно поэтому в беседе с Евой вы ведёте себя несколько прямолинейно, подчёркнуто напористо, хотя особых результатов не даёт даже эта тактика.

Вы возвращаетесь на площадь, зная, что вход в метро закрыт, и связываетесь по переговорному устройству с Хью. Вы безоговорочно доверяете старому другу и потому сообщаете ему суть разговора с Евой, а заодно просите прислать вам по факсу карту туннелей старого метро. Для её получения вы спускаетесь в вестибюль метро, подходите к висящему на стене факсу и получаете карту, после чего изучаете ее. Теперь вам надо найти проход, ведущий в старый зоопарк, где, как вы предполагаете, скрываются террористы. Для его обнаружения вы спускаетесь в канализационный люк, что рядом с винным магазином, идёте по трубе вправо, доходите до решётки и мощным ударом ноги вышибаете её.

СТАРОЕ МЕТРО

Вы оказываетесь на платформе метро, идёте вправо, замечаете металлическую цепь, лежащую у основания вертикальной трубы, а также большой рекламный щит, к правому нижнему углу которого прикреплены несколько металлических букв, в том числе массивная S. Оставив пока все это без внимания, вы заходите в имеющуюся здесь же дверь – для ее открытия приходится воспользоваться револьвером с единственным патроном – и обследуете помещение. С дверцы одного из шкафчиков можете снять привлекший ваше внимание плакат с красоткой, затем открываете дверцу шкафчика, обнаруживаете в нём сумку, а в ней – набор инструментов (провода, отвёртка, гаечный ключ). В последнем, самом дальнем от входа шкафчике, находите ключик. Привлекшая ваше внимание массивная дверь с колесом пока не поддаётся, и ее приходится оставить в покое.

Снова оказавшись на платформе, подходите к рекламному щиту, отвёрткой отвинчиваете букву S, применяете эту букву на цепи у столба, забрасываете цепь на тянущуюся вдоль потолка трубу. У вас получается подвеска типа «тарзанки», с помощью которой вы перебираетесь на противоположную сторону платформы. Идёте в проход, который, согласно карте, ведет к зоопарку. Доходите до преграды в виде магнитного поля. Применяете инструмент на панель, открываете ее крышку, подсоединяете провода к контактам, опускаете рычаг и применяете провода на заслон, созданный магнитным полем, после чего произносите сакраментальную фразу: «Пусть всё горит синим пламенем».

Идете дальше. На очередной платформе поднимаете взор и видите перед собой заманчивую красную надпись – «Зоопарк», но подступ к ней отрезан путями, преодолеть которые никак невозможно. Поднимаетесь по лестнице, идёте к знаку, висящему на тросе, но ничего со всем этим пока сделать не можете. Снова спускаетесь по лестнице и идёте по платформе в левую часть экрана. Справа от себя видите висящий на стене громкоговоритель, применяете на нем прут, вышибая из старого прибора круглый магнитный диск, подбираете его. Идёте в распахнутую перед вами дверь, берёте с полки кусачки, открываете крышку люка в полу и спускаетесь вниз. Вашему взору вновь открывается чарующая панорама городской канализации, причем на недосягаемом для вас удалении имеется заманчивая дверь. Как же туда попасть? Видимо, позже. Идёте назад – туда, где в отдалении маячит надпись «Зоопарк», снова поднимаетесь по лестнице, применяете кусачки на тросе. Знак падает, образуя недостающее звено для перехода к зоопарку, и вы оказываетесь у желанной цели.

ЗООПАРК

Входите в зоопарк и осматриваетесь. У вас есть возможность двигаться в трёх направлениях: в правую часть экрана, в левую и в

левую нижнюю. Идёте влево и оказываетесь в баре, где с одного из столиков берёте маслёнку, после чего отодвигаете в сторону занавеску ядовито-желтого цвета. За ней оказывается подсобка, а там – метла и баллончик с горючим газом. На одном из столиков замечаете также банку из-под пива – прихватываете её с собой. Двигаясь по бару влево, наконец оказываетесь на полянке со статуей богини Кали и пылающей чашей в центре, а идя ещё дальше влево – перед дверьми в книжный магазин, однако открыть их вы не в состоянии, а потому возвращаетесь обратно, хорошенько запомнив это место.

Двигаясь вправо от входа в зоопарк, обнаруживаете огромную грязную лужу под названием «озеро», слева от нее – большой бак с панелью и механизмом, соединенным со шлюзом, а вдали справа – нечто, похожее на ребёнка или робота. Пытаетесь манипулировать с панелью, но добиваетесь лишь короткого замыкания, полного выхода из строя всего агрегата, а вдобавок к этому травмируете ребёнка (к счастью, синтетического и к тому же не серьёзно).

Идёте в левый нижний угол экрана и выходите к сфинксу, возле лап которого находится запертая дверь. Сфинкс оказывается говорящим и начинает читать вам вводную лекцию, но неожиданно в нем что-то ломается и он просит вас исправить поломку, давая весьма запутанные инструкции. Подходите к расположенной рядом статуе египетского бога Анубиса, в постамент которой вделаны три колеса со странными знаками – вам надо соответствующим образом повернуть их и надавить на кнопку в центре. Не желая действовать методом проб и ошибок, а также будучи смущенным наличием повсюду силового поля, преграждающего подход к экспонатам, вы отправляетесь на поиск подсказки для решения загадки сфинкса.

Возвращаетесь к входу в зоопарк, оттуда – на старую станцию метро, по переходу – на противоположную сторону платформы, затем в проход в стене, потом – на первую платформу, где с потолка свисает цепь. Применяете магнит на прут (тот прилипает к нему) и применяете это устройство на цепи, таким образом подтягивая её к себе, после чего перебираетесь на противоположную сторону, где вы уже были. Заходите в служебную комнату с ранее не поддавшейся вам двери с колесом. Применив маслёнку на колесо, с лёгкостью поворачиваете его, открываете дверь, заходите внутрь.

Внутри помещения почти полная темнота, но в полу виднеется люк. Открыв его, оказываетесь в знакомой вам канализации (где ранее нашли кусачки), но уже по другую сторону зловонного потока. Идёте к давно уже манящей вас двери, применяете на ней ключ, открываете её, обнаруживаете новый проход и в итоге, выбравшись наружу через странноватый колодец, снова оказываетесь в зоопарке – теперь уже в книжном магазине, доступ в который непосредственно из зоопарка был вам закрыт. Из лампы на столе в левом нижнем углу выворачиваете лампочку, после чего обследуете полки с книгами. Многие из них вас не интересуют, зато книги по древнеегипетской тематике представляют несомненный интерес, и вы берёте одну из книг. В ней – рисунки древних божеств с соответствующими пояснениями. Вот она – подсказка для решения загадки сфинкса!

Тем же путём, через колодец, спускаетесь, идёте в служебное помещение, меняете перегоревшую лампочку на новую, щёлкаете по красному выключателю на стене и осматриваете уже освещённую комнату. С одной из полок справа берёте универсальный тройник, подходящий ко всем штепселям и розеткам, после чего знакомыми тропами возвращаетесь в зоопарк, к сфинксу. Нажав на колёса, получаете их увеличенное изображение. Нажатием поочерёдно на каждое из них добиваетесь того, чтобы в прорези появилась картинка нужного божества (в соответствии с инструкциями сфинкса и пояснениями в книге). Сверху это должен



быть бог Ра, помеченный золотым кружком, в левом – священный скарабей (также с кружком), а в правом – бог Гор, отдалённо напоминающий сокола. Нажимаете на кнопку между колесами.

Теперь ваш путь лежит в дверь, распахнувшуюся в основании сфинкса (это было что-то вроде операторской комнаты). Ваша задача – нажать на все розовые кнопки, отчего они поменяют цвет на зелёный. Этой манипуляцией вы снимаете защитное поле и обеспечиваете себе доступ ко всем экспонатам зоопарка. Перед выходом из операторской берёте с полки пистолет.

Снова идёте в бар и через него выходите на поляну с богиней Кали и жертвенной пылающей чашей. У основания статуи богини видите куст, сдвигаете его и находите спрятанный за ним вентиль. Поворачиваете его, и пламя в чаше гаснет. Снова поворачиваете вентиль – в жаровню поступает горючее, но теперь уже не пожираемое огнём. Применяете банку из-под пива, прихваченную из бара, на горючем и наполняете её. После этого можете ради интереса снова пойти налево – вы окажетесь перед дверьми того самого книжного магазина, куда ранее проникли через колодец, однако двери эти остаются наглухо запертыми. Ну и ладно.

Возвращаетесь к «озеру», подходите к баку, выливаете в него из только что наполненной пивной



банки всё горючее, бросаете туда же баллончик с огнеопасным газом. Всё готово для хорошего фейерверка! Вот только чем подпалить эту горючую смесь?

Идёте к сфинксу, а от него – в левый нижний угол, и в итоге оказываетесь перед имитацией огнедышащих вулканов и кратеров. Попытавшись перейти первый из хлипких мостиков, сталкиваетесь с бросившимся вам навстречу жутким монстром – полудинозавром-полуящером. Целитесь в него из ружья, и зверь падает в бурлящую лаву, но при этом вы снова теряете весь боезапас своего оружия. Идёте на другую сторону мостика, а оттуда – в пещеру слева. Войдя в неё, оказываетесь в интерьере совершенно иного рода: это что-то вроде технической мастерской, наполненной металлом и запчастями для ремонта и сборки искусственной нечисти. Со светло-салатового столика берёте осветительный патрон – вот он, запал для фейерверка!

В который уже раз возвращаетесь к «озеру», применяете патрон на баке, вызываете взрыв, сметающий в том числе и запоры на шлюзе. Болотная жижа утекает, оголяется прежде незаметный мостик, по которому вы подходите к тельцу искусственного ребёнка и подбираете лежащий рядом с ним пульт дистанционного управления. Всё еще находящийся без сознания (как вы надеетесь, ненадолго) ребенок не протестует. Взрыв, однако, не пощадил и вас – спасаясь от ударной волны, вы бросились на землю и тем самым безвозвратно раздавили массой своего тела переговорное устройство для связи с Хью. Теперь это бесполезная, искрящаяся иногда железка.

Возвращаетесь в уголок с кратерами и вновь входите в пещеру, на левой стене которой имеется нечто вроде клетки, открываемой при помощи кнопки. Открыв клетку, ничего в ней не обнаруживаете, но затем догадываетесь применить на кнопке пульт дистанционного управления, в результате чего открывается ещё одна дверь чуть левее кнопки, а за ней оказывается лифт.



ОБИТЕЛЬ ТЕРРОРИСТОВ

Поднявшись на лифте, оказываетесь в зале, заполненном массой механизмов (там есть даже аэробус), однако все это, увы, малоинтересно для вас. Лишь в ящике слева в углу вы находите раздвижные щипцы и голографический проектор. Проходите к другому лифту, расположенному чуть правее того, из которого вы недавно вышли. Новый лифт возносит вас под самую крышу строения. Двигаясь вправо, нажимаете на расположенную под потолком кнопку и тем самым распахиваете створки горизонтальной двери. По лестнице проходите в эту дверь и оказываетесь непосредственно на крыше, но дверь у вас за спиной автоматически захлопывается, отрезая путь назад. Над её открытием придётся поломать голову.

Слева от вас расположена запертая дверь, взломать которую вам удаётся лишь при помощи старого доброго друга – прута с магнитом, причём от вашего неловкого движения прут этот тут же улетает за борт, и вы навсегда лишаетесь его. Входите внутрь помещения и идете к баллонам и смесителю для газа. Вас привлекает трубка, под прямым углом отходящая от смесителя. Первым делом вы воздействуете на рычаг, укреплённый на смесителе, и перекрываете газ Затем применяете кусачки и перерезаете трубку, затем рукой воздействуете на эту же трубку, поднимая ее вертикально в сторону окна. Выходите на крышу, двигаетесь в сторону стеклянной стены, за которой бурлит жизнь, и обнаруживаете поблизости лежащий на полу шланг красного цвета с металлическим наконечником. Подсоединяете шланг к концу трубки, торчащей из окна, возвращаетесь в помещение, воздействуете на рычаг и вновь выпускаете газ из баллонов. Опять спешите наружу, по пути обратив внимание на замок, наглухо запирающий сомкнутые створки горизонтальной двери (он находится с той их стороны, что обращена к помещению), и кладёте не него теперь уже бесполезное, но всё ещё искрящееся переговорное устройство. Затем берёте шланг, подносите его к замку. Газ воспламеняется, у вас в руках оказывается нечто вроде автогена, которым вы успешно взрезаете замок. Путь вниз вновь открыт!

Ваши действия, однако, вызывают изрядный переполох у засевших внизу то ли рабочих, то ли охранников, действия и диалоги которых оказываются весьма забавными. После их завершения вы спускаетесь по лестнице, подходите к лифту, спускаетесь также и на нём, после чего подбираете спичку, оброненную одним из охранников. Вам приходит в голову оригинальная мысль – сделать факел, для чего вы применяете спичку на метле. Затем идете в правый верхний угол экрана, открываете панель, которую забыли запереть переполошившиеся охранники, и воздействуете отверткой на крышку. Вашему взору предстают три провода, с которыми вы проделываете нехитрую манипуляцию. верхний конец среднего провода отсоединяете от винта и подсоединяете его к нижнему контакту правого провода.

Поставив крышку на место, вы, удовлетворённый проделанной только что шкодой, возвращаетесь в лифт, поднимаетесь и подходите к уже знакомой лестнице с кнопкой над головой. Рядом с кнопкой имеется еще одно устройство – сенсор противопожарной безопасности Подносите к сенсору факел, где-то внизу раздается оглушающий вой сирены, охранники вновь бросаются исправлять положение, и один из них получит сильнейший удар тока как результат устроенной вами проказы с проводами.

Теперь перед вами открыт еще один путь – туда, откуда выскочил бедолага-охранник. Пойдя по этому пути, вы оказываетесь в помещении, перегороженном решеткой, за которой виднеется сидящий перед компьютером охранник, а неподалёку от него зияет дверь очередного лифта. Слева от вас на полу стоит некое устройство со встроенной в него розеткой Применяете добытый ранее универсальный тройник на голографическом проекторе и вставляете его в розетку, после чего включаете проектор. В воздухе из ничего возникает вполне реалистичное изображение жуткого монстра, не на шутку пугающего охранника. Сменив страх на гнев, он бросается к проектору, намереваясь выключить его (парень оказался сообразительным), но тут же падает на пол, сражённый вашим сокрушительным ударом Обыскав охранника, вы находите у него лазерное ружьё и ключик, а затем обследуете



расположенную на стене комнаты голубую панель. Вскрыв с помощью ружья эту панель, вы обнаруживаете находящуюся внутри систему защиты, для отключения которой требуется специальная карточка.

Проходите к лифту и на нем поднимаетесь в весьма странное помещение с компьютером, сканерами и ржавыми трубами под потолком Первым делом ключом, позаимствованным у оглушенного охранника, вскрываете ящик стола непосредственно под компьютером – там оказывается нужная вам карточка. Но вы не спешите назад и продолжаете осмотр комнаты. Посмотрев в глазок одной из дверей, вы видите, что в ней кто-то есть. Приподняв висящую на стене картину, вы обнаруживаете спрятанный под ней листок бумаги со странным рисунком из семи прямоугольников, окрашенных в разные тона белого, серого и черного цветов. С этим листком вы спускаетесь на лифте и вновь обращаетесь к панели системы охраны, смекнув, что теперь-то сможете её отключить. Сначала вставляете в нижний правый угол системы найденную вами карточку, а затем в соответствующей последовательности нажимаете кнопки на панели. (Желающим предоставляем возможность самим найти эту комбинацию, а для самых нетерпеливых приводим её в конце этой статьи – пункт 1.)

Итак, цель достигнута! Вернувшись в комнату наверху, включаете компьютер и из его файлов получаете сведения, имеющие самое непосредственное отношение к расследуемому вами делу, причём их содержание совершенно сбивает вас с толку и, что более важно, заставляет серьёзно усомниться в истинной роли Хью, который, возможно, на самом деле ведёт двойную игру и с вами, и с остальными участниками всего этого действа.

Теперь вы можете открыть и правую дверь. Войдя в неё, обнаруживаете забрызганный кровью халат и думаете, что попали в логово террористов. На расположенной перед вами перегородке имеется зеленоватая панель, вы воздействуете на неё и с ужасом находите лежащего на каталке полуживого Саймона Руби. Неподалёку от изголовья каталки есть светлая прямоугольная панель, а за ней – шкафчик. В шкафчике находите стетоскоп, шприц и медицинский отчёт о состоянии Саймона. Искренне жалея бедолагу, вы узнаёте из отчета ряд подробностей, от которых у вас голова идет кругом. Теперь вы уже ничего не понимаете в той игре, в которую ввязались, и кто есть кто среди её участников.

Вернувшись в предыдущую комнату, подходите к широкой двери и применяете на ней стетоскоп, тем самым получая возможность подслушать голоса беседующих там людей. Услышанное изумляет вас: вы слышите голос Евы Томпсон из клуба «Free Climax»! Что за чертовщина? Поняв, что иного выхода у вас нет, вы вламываетесь внутрь и действительно видите перед собой Еву, а рядом с ней незнакомого мужчину (как чуть позже выяснится, его зовут Ал). Происходящий после этого диалог между вами всеми отчасти проясняет картину, в частности, то, что злодеи оказываются добрыми людьми, а бывшие друзья – врагами. Итогом разговора становится также ваше перемещение в виртуальный мир таинственного тёмного царства.

ВИРТУАЛЬНОЕ ЦАРСТВО

Вы стоите перед входом в непонятное заведение, не зная, куда идти и к тому же лишенный какого бы то ни было имущества в рюкзаке. Правда, есть там так называемый запоминатель, служащий для перемещения человека в мире виртуальной реальности (управлять им весьма просто – для этого надо всего лишь манипулировать кнопками мыши на кнопках этого прибора и читать соответствующие пояснения). Скажем лишь, что пользоваться им следует как можно чаще, ибо прибор позволяет вам перемещаться из пункта в пункт, не теряя ничего из накопленного в рюкзаке.

Первым делом вы идёте в арку под светящийся указатель и оказываетесь в лабиринте. Он несложен, и заблудиться в нём практически невозможно – ходите куда угодно и подбирайте все, что даётся в руки. Поэтому маршрут передвижения по лабиринту мы описывать не будем, а остановимся лишь на тех четырёх точках, где имеются полезные объекты. Это:

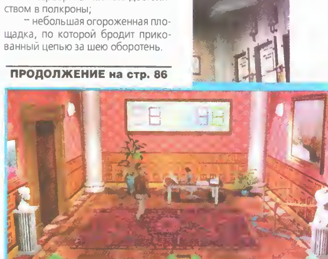
– чёрная каменная горгулья, из пасти которой в чан хлещет раскалённая лава,

– скелет, сидящий в углу развалин на ажурном полу. При скелете имеется какая-то тряпка;

– под аркой в гроте стоит бездействующий фонтанчик, а в нём лежит серебряная монета достоинством в полкроны;

– небольшая огороженная площадка, по которой бродит прикованный цепью за шею оборотень.

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 86







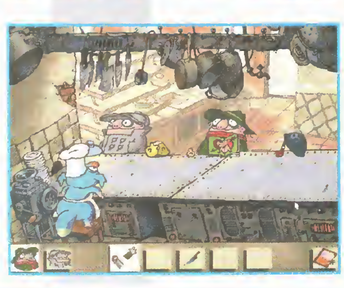
Владимир Жутаев

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ

ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ

РАЗРАБОТЧИК	Games Студия Пилот
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ВЫХОД	ноябрь 1998 г
ЖАНР	квест
ТРЕБОВАНИЯ	P-90 16 Mb SVGA
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★☆☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	7.9 Наши старые знакомые продолжают радовать нас своими похождениями





ПРОЛОГ

Шеф и Коллега спокойно играли в шашки. Мышьяк мерно посапывал, лёжа у автомата, валявшегося там со времен Карбофоса. И вдруг кто-то хватает несчастного кота, автомат и убегает. Единственный свидетель – мышь. Она убежала в кафетерий.

– Что будем делать?

– Будем брать!

УПРАВЛЕНИЕ

Управление такое же, как и в первой части. Можно ходить каждым из человечков по очереди. Менять их, щёлкнув на них или пиктограммы внизу. Можно все предметы брать или использовать пиктограммой внизу. Так же можно на всём использовать взятые предметы. Уровни висят на прищепках, и можно вернуться на любой из них, нажав на пиктограмму внизу.

КАФЕТЕРИЙ

В кафетерии подозрительный официант по кличке Сумо стоит у стойки. Если позвонить в колокольчик, то Сумо даёт нам мышь на тарелке, но мышь с тарелкой убегают по столу. Шефом берём тесак, сыр, журнал и дуршлаг. Кладём сыр на стол. Отрезаем тесаком от него кусочек. Кладём кусочек рядом. Кладём журнал и на небольшом расстоянии ставим дуршлаг-ловушку. Звоним. Странно, мышь не заинтересовалась самолётом (с чего бы это?) Коллегой перелистываем две страницы. Шефом звоним, а затем берём мышь.

ОПОЗНАНИЕ ПРЕСТУПНИКА

Итак, приступим к опознанию. Дернем Шефом за шнур. Включим проектор. Посадим Свидетеля. Начнем составлять фоторобот подозрительного официанта. Сначала переключаем верхнюю часть в одну сторону до тех пор, пока верхняя картинка не будет соответствовать нижней. Затем переключаем то верхнюю часть, то среднюю, то верхнюю, то среднюю... пока средняя не будет телом Сумо. Затем переключаем нижнюю, пока мышка не убежит.

Покажем фото сторожу. Прикрепим фото на доску «Розыск». Идём в пивную

ПИВНАЯ

Чтобы купить пиво, нужны деньги. Деньги Коллега найдёт в бочке. Шеф отдаст их кассиру. Она даст нам два сосуда, один вместимостью 3 литра, другой – 5 литров. Простая задачка с переливанием. Мы точно такие же решаем в школе.

5-литровая канистра	3-литровая бутыль
5	0
2	3
2	0
0	2
5	2
4	3

Теперь можно идти. «На вокзал побёг, изверг!»

ВОКЗАЛ

К железной дороге нас не подпускают. Ну что же, надо отвлечь охранника. Рядом есть телефон Вот беда! Он очень высоко. Шеф подставил бочку. Та же проблема! В бочке дыра. Позаимствуем доску из домика с надписью «КАССА» и положим её на бочку. Теперь Шеф звонит, а Коллега спо-

койно проходит. Вот проблема, Шефу никак не войти самому. Но пробежал грузчик, и у Коллеги зародилась мысль – а не дать ли грузчику турникетом по носу? И он тут же привёл мысль в действие. Шеф выбросил ненужные зонтики и залез в ящик.

– Что будем делать?

– Догонять!



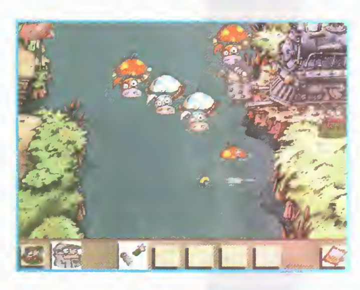
ПОГОНЯ

Погоня длилась недолго. Сначала и Шеф и Коллега усердно трудились, разгоняя дрезину, чтобы догнать поезд, но Шеф получил зонтиком по голове и перестал работать. Вдруг он увидел, что Коллегу ожидает та же участь, и поймал зонтик. Подъехав поближе, он с помощью зонтика забрался в поезд.



«ТВАРИ, КОЗЛЫ, СВИНЬИ!!!»

Так орёт Коллега, в очередной раз упав в воду. Да! Не просто переправиться через речку, прыгая по коровам с рогами, как у барана, и пятачком, как у свиньи. Совет: прыгайте только на ту корову, которая только что всплыла.



У ДОМА СУМО

Ну вот мы и на месте. Рядом с домом лежит старая добрая кирка. Попробуем сделать Коллегой подкоп под стену. Ничего не вышло, только камушек откопали. Шеф с досады запустил им в шорты, висящие на верёвке. Коллега опять попытался сделать подкоп, но опять ничего, кроме камушка, не добыл и в этот раз сам запустил им в шорты. Веревка спустилась. Шеф залез по ней и поднял Коллегу. Затем по другим верёвкам Шеф и Коллега полетели: кто в окно, а кто мимо него...

У СУМО ДОМА

Коллега сразу открывает сундук и берёт свой любимый автомат. Шеф включает свет в тёмной комнате, Коллега идёт туда и съедает три банана, кожуру от которых выбрасывает Шеф, а после этого он включает вентилятор. Коллега открывает мусоропровод и стреляет из автомата в Сумо. Потом Коллега берет Кота, и на этом игра заканчивается.









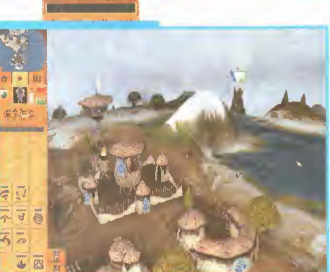
Игорь Савенков

POPULOUS: THE BEGINNING

РАЗРАБОТЧИК	Bullfrog
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	ноябрь 1998 г
ЖАНР	стратегия в реальном времени
ТРЕБОВАНИЯ	Win95, P-133, 16 Мб, 3D-ускор.

ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.1 Отличная идея, которую портит несколько непродуманое управление





Bullfrog стреляет редко, да метко. Почти каждая игра этой фирмы если и не шедевр, то яркое явление, которое надолго запоминается. Достаточно вспомнить только Populous 1 и 2, Magic Carpet и Dungeon Keeper.

Первый Populous иногда считают родоначальником жанра real-time стратегий, хотя это не совсем так. Бесспорно лишь то, что Populous был первой «игрой в Бога»; впоследствии игры такого типа стали относить к направлению God-simulation.

Что характерно для «симуляторов Бога»? Вы выступаете в роли верховного божества целого народа, и ваша задача – добиться процветания и благоденствия собственной расы, истребив всех конкурентов. Для этого вы даете только самые общие указания: здесь выровнять участок земли, там навести мост, натренировать рыцарей и т. п. В классическом варианте (Populous 1, 2) вы не можете ни выбирать место для построек, ни управлять каждым отдельным юнитом непосредственно (не божеское это дело!)

Однако в последнее время классические каноны God-sim'а были изрядно поколеблены: на свет стали выходить игры типа Knights & Merchants, делающие заметный крен в стороны принципов современных real-time стратегий (так, например, в K&M можно непосредственно командовать войсками). Не устоял и Populous, причем настолько, что разработчики даже выкинули цифру 3 из его официального названия, дабы не возникало стойких ассоциаций с двумя предыдущими версиями игры.

Populous: The Beginning уже опустился до полной детализации: вы можете выбирать, где строить то или иное здание, управлять каждым юнитом по отдельности. Вашим наместником на земле является шаман, убить которого невозможно, пока жив хотя бы один ваш соплеменник. Только шаман может применять весь богатый арсенал магии (20 заклинаний): обращать дикарей в свою веру, гипнотизировать неприятеля, бить врагов молниями, насылать торнадо, вызывать землетрясения, преобразовывать рельеф местности, устраивать извержения вулкана и вызывать демонических Ангелов Смерти и много чего еще... Так что шаман в одиночку может снести почти все вражеское поселение. А помогают ему в этом обычные воины с мечами и щитами (очень сильны в рукопашной схватке), Firewarriors (метают огненные шары), священники (переманивают неприятеля на свою сторону) и шпионы (могут под видом «своих» проникнуть во вражеское здание и разрушить его). В качестве транспортных средств у вас будут лодки и воздушные шары (ах, как приятно залететь во вражеский поселок и выпустить сноп молний и прочих заклинаний!). Введены в игру и новые стратегические элементы: Каменные Головы, на которые надобно молиться, чтобы получить какой-либо бонус (но до этих Голов еще нужно добраться!), и Сокровищница Знаний, из которой можно выкрасть ценное заклинание, которое знает ваш враг, но пока что не знаете вы.

Но если бы все это было реализовано в привычной для real-time стратегий изометрической проекции с видом на плоскую (или псевдо-трехмерную) Землю, то при всех своих наработках третий Populous не далеко бы ушел от типичных представителей этого жанра. Совершенно уникальным явлением делает Populous: The Beginning его графический движок, позволяющий игроку окунуться в полностью трехмерный мир. Реализовано это на манер игры Magic Carpet (похоже, что движок перекочевал именно оттуда), так что вам предоставляется полная свобода: вы можете бродить в любом направлении и как угодно поворачиваться, обозревая полностью трехмерные объекты (вид «от первого лица»). Более того, в третьем Populous'е наглядно показывается, что Земля круглая: идя все время в одном направлении, вы вернетесь в точку старта.

Сама графика впечатляет: она полигонная, с максимальным разрешением 800x600. Все спецэффекты типа разрядов молний или извержения вулкана реализованы очень красочно. А если у вас есть 3D-

ускоритель, то тут восторгу не будет предела! Словом, уже сейчас третьему Populous'у можно присуждать приз за самую красивую стратегию года.

Музыка великолепно выполняет свое назначение – создавать и поддерживать должное настроение. Когда ее отключаешь, то сразу же создается впечатление, что чего-то не хватает. Звуковые эффекты тоже подобающие. Юниты отошли от навязших у всех в ушах стандартных английских фраз. Так, например, священники научились говорить по-французски, а заклинания и молитвы произносятся вообще на каком-то тарабарском языке (но звучит красиво).

Подводя итоги, можно сказать, что Populous: The Beginning получился совершенно самобытной игрой со своей ярко выраженной атмосферой. Миром третьего Populous'а можно даже просто любоваться. А вот играть... играть все же достаточно сложно, должен заранее вас предупредить. Первые 15 миссий проходятся сравнительно легко, а вот дальше вы начинаете понимать, что вам еще надо оттачивать свое мастерство, ибо каждую последующую миссию приходится обычно переигрывать по несколько раз, прежде чем приспособитесь к ее специфике. Так что вы увязнете в Populous'е по крайней мере на месяц, проходя все 25 миссий для одиночной игры. Ну а если вам не захочется вылезать из этого мира, то к вашим услугам многопользовательская игра (до 4 человек) по локальной сети, модему или через Интернет.



ШАМАН – ВСЕМУ ГОЛОВА

В каждой миссии участвуют до 4-х племен. Каждое племя изначально имеет своего шамана. Шаман – уникальная фигура, гибель которой означает гибель всего племени. Только убить шамана непросто, ибо после своей «смерти» («смерть» в данном случае означает, что здоровье шамана падает до нуля в результате нанесения телесных повреждений) он всякий раз возрождается, если в его племени остался в живых хотя бы один человек. Правда, возрождается шаман не сразу, а спустя примерно минуту. И если в течение этой минуты будет убит последний соплеменник шамана, то его племя будет окончательно истреблено.

Шаман уникален также и тем, что только он может применять магические заклинания. Однако заклинания надо сначала зарядить с помощью маны. Мана вырабатывается «храбрецами» (Braves – о них поговорим позднее), когда они работают или отдыхают в Хижинах (Hut). Есть и другой источник пополнения маны: если вражеский шаман падет от рук ваших соплеменников (даже если будет убит «не по-настоящему»), то четверть запаса его маны перейдет на ваш счет.

Ваша мана также расходуется на тренировку воинов (Warriors), священников (Preachers), шпионов (Spy) и Firewarriors.



СОПЛЕМЕННИКИ

Shaman (шаман)

Здоровье: 1
Сила: 1/6

Это шаман, о котором мы только что говорили. Шаман дается в самом начале каждой миссии, его нельзя натренировать.

Brave («храбрец»)

Здоровье: 1/3
Сила: 1/6

Это основная «рабочая лошадка». Только «храбрецы» могут рубить лес и строить из него здания, лодки и воздушные шары. Одно и то же здание, лодку или воздушный шар могут делать сколько угодно braves (чем их больше, тем быстрее спорится дело). «Храбрецы» в меру сообразительны: если какое-то время вы не отдаете им никаких приказаний, то, потоптавшись на месте, они сами бегут в Хижины вырабатывать ману и производить потомство.



Помимо «естественного» способа воспроизводства braves, есть и два «искусственных»: 1) при помощи заклинания Convert можно обращать в свою веру дикарей; 2) если вражеские braves окажутся в зоне воздействия вашего священника, то спустя минуту они переходят на вашу сторону.

Warrior (воин)

Здоровье: 8/10
Сила: 1

Это обычный воин, вооруженный мечом и щитом. Самая сильная фигура в рукопашной схватке.

Preacher (священник)

Здоровье: 1/2
Сила: 1/6

Основное оружие священника – слово. Каждый священник имеет вокруг себя «радиус воздействия», причем этот радиус увеличивается, если священник стоит на горе или устроился в Сторожевой Башне. Если любой инакомыслящий из враждебного племени (за исключением шамана и священника) попадет в зону воздействия священника, то садится на корточки, внимая речам проповедника. Примерно через ми-









нуту-две он переходит на сторону проповедника. В момент проповеди священника нельзя трогать. Если это сделано, то чары пропадают, и «протрезвевшие» инакомыслящие набрасываются на «охмурителя». Отсюда мораль: не трогайте своих священников во время проповеди и дайте хотя бы пинка вражескому священнику, если он начал «охмурять» ваших соплеменников. Сделать это может либо шаман, либо священник, так как оба обладают иммунитетом к «враждебной идеологии».

И все же главную опасность для священника представляет собой Firewarrior. Дело в том, что «в чистом поле» Firewarrior стреляет дальше, чем может воздействовать священник. Поэтому Firewarrior просто сшибет (если не убьет) священника с ног своими огненными шарами, прежде чем тот начнет свою проповедь.

Firewarrior («огнеметатель»)

Здоровье: 1/6

Сила: 1/6



Силен тем, что стреляет с расстояния огненными шарами (аналог магии Blast). Попав в противника, огненный шар может и не убить его с первого раза, зато отбросит его назад. Пока противник поднимется на ноги и снова кинется на обидчика, Firewarrior выпустит в него следующий шар. Так что в дузли на расстоянии Firewarrior сильнее обычного воина с мечом и щитом. Но это только до тех пор, пока дело не доходит до рукопашной схватки, где обычному воину нет равных.

Spy (шпион)

Здоровье: 1/6

Сила: 1/6

Шпион может маскироваться под «своего», свободно проникать в лагерь неприятеля и начинать крушить любое здание. Но как только он начнет это делать, так сразу же будет раскрыт, и на него набросятся охранники.

Чтобы замаскировать своего шпиона или группу шпионов, сначала выделите их, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по иконке (на контрольной панели) цвета того племени, против которого вы собираетесь провести диверсию.

Вы сами можете раскрыть шпиона, прежде чем он начнет свое грязное дело. если подозреваете кого-либо из своих «храбрецов» (который, например, несется к вам с того направления, куда вы никого не посылали), просто щелкните по нему **правой кнопкой** мыши. Тогда шпион примет свою «естественную окраску» и будет распознаваться вашими бойцами.

Костяк вашей армии должны составлять Firewarriors — уж больно заманчиво громить ими все с дальнего расстояния, не вступая в рукопашную схватку. Однако не забывайте о простых воинах и священниках, коими стоит «разбавлять» свою армию. По крайней мере, священников и воинов стоит держать внутри своего поселка, выставив по периметру Firewarriors (которых лучше всего посадить в Сторожевые Башни). Тогда, если кто и прорвется сквозь огненный заслон, то будет порублен воинами либо (что еще лучше) обращен священниками.

Шпионы крайне неэффективны. Советую вообще никогда их не тренировать. Судите сами. Чтобы разрушить ими какое-либо здание неприятеля, нужно иметь как минимум пятерых. Но сначала их надо натренировать, затратив на это определенное количество маны и, самое главное, людских ресурсов. Затем надо искусно манипулировать ими, обходя ряды священников, которые могут «охмурить» их. То есть вдобавок вы отвлекаете свое внимание вместо того, чтобы заниматься чем-то более полезным. А в результате вы получите, как максимум, только одно разрушенное здание противника, которое, к тому же, он довольно быстро восстановит.

ЗДАНИЯ

Все здания строят только «храбрецы». Чтоб поставить какое-либо здание, выделите сначала группу строителей, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по соответствующей иконке на панели строений (BUILDINGS PANEL). Затем укажите то место, где вы хотите построить здание. Помните, что каждое здание имеет вход, и ориентацию этого входа можно менять, нажимая **Пробел** на клавиатуре.

Для строительства любого здания нужен лес — от 3 до 9 условных единиц леса (в зависимости от типа здания). Так что строители сначала отправляются к ближайшим деревьям и валят их Каждое дерево содержит до 4 у. е леса. С течением времени на месте срубленного дерева вырастает новое.

Все здания необходимо ставить рядом друг с другом. Исключение составляет только Сторожевая Башня, которую можно строить где угодно.

Hut (Хижина)

Это базовое здание. Служит для генерации маны и увеличения населения. Чем больше «храбрецов» находятся в Хижинах, тем быстрее идут оба процесса (однако для производства потомства в Хижине нужен хотя бы один «храбрец»). Хижины отличаются по размерам small (маленькая), medium (средняя) и large (большая). Переход Хижины из одной категории в другую происходит автоматически с течением времени (но тем быстрее, чем больше и чаще в ней находится «храбрецов»). Каждая Хижина ограничена: в маленькой могут одновременно находиться 3 «храбреца», в средней — 4, а в большой — 5.

Число и качество Хижин определяет максимальную численность вашего поселка Чтобы узнать, достигли ли вы «потолка численности», следите за вертикальным столбиком (на панели управления), который называется TOTAL FOLLOWERS. Его зеленая часть означает процент заполнения Хижин. Если верхняя часть столбика белая, то это означает, что численность населения еще будет расти «естественным» путем. Если же весь столбик зеленый (тогда он еще будет перемигиваться красным цветом), зна-

чит, для дальнейшего роста численности надо либо строить новые Хижины, либо дожидаться, пока все Хижины не перейдут в разряд large. Но в любом случае общая численность населения не может превзойти 200 человек.

Guard Tower (Сторожевая Башня)

Служит искусственным возвышением. Сторожевые башни очень полезны для охраны поселка, так как радиус действия засевших в них Firewarriors и священников (или шамана) существенно возрастает. В каждой башне может одновременно находиться только один человек.

Второе ценное качество башни – ее можно ставить где угодно, не обязательно вблизи от ранее построенных зданий. Благодаря этому можно основывать новый поселок на новом месте.

Warrior Training Hut – Служит для тренировки воинов (Warrior).

Temple – В Храме тренируются священники (Preacher).

FireWarrior Training Hut – Служит для тренировки «огнеметателей» (Firewarrior)

Spy Training Hut – Служит для тренировки шпионов (Spy).

По поводу четырех предыдущих зданий: чтобы натренировать, к примеру, пятерых воинов, выделите сначала 5 любых ваших соплеменников, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по уже построенному зданию Warrior Training Hut. Тогда первый из выбранных вами людей вбежит в здание и начнет тренироваться, а четверо оставшихся выстроятся в очередь (поскольку одновременно может тренироваться только один человек) и будут последовательно заходить уже без вашего участия. В принципе, тренировать можно не только «храбрецов», а переквалифицировать, например, священника в воина. Только учтите, что при тренировках расходуется мана.

Boat House – Служит для производства лодок. Тщательно выбирайте участок для построения Boat House. С одной стороны, это должен быть достаточно ровный участок побережья, с другой стороны – это здание должно размещаться вблизи ранее построенных (если не выполняется второе условие, поставьте рядом Сторожевую Башню). Кроме того, ставя Boat House, надо сориентировать его так, чтобы вход в него располагался со стороны, противоположной морю.

Чтобы начать строительство лодок, выделите группу «храбрецов» (максимальное количество – 5) и щелкните **левой кнопкой** мыши по Boat House Еще учтите, что на строительство каждой лодки уходит 6 у. е. леса.

Каждая лодка может перевозить до пяти пассажиров.

Заметим, что вода в Populous гибельна для всех: попав в нее, любой юнит, даже шаман, непременно тонет (а в воду он может слететь в результате любого удара).

Balloon Hut – Служит для производства воздушных шаров. Чтобы начать строительство шаров, выделите группу «храбрецов» (максимальное количество – 3) и щелкните **левой кнопкой** мыши по Balloon Hut. Только учтите, что на строительство каждого шара уходит 3 у. е. леса, а здание это – самое «лесоемкое» – требуется 9 у. е. леса.

Воздушный шар является универсальным транспортным средством, поскольку может перелетать не только над водой, но и над непроходимыми горами. Поскольку шар поднимает своего пассажира вверх, то и радиус действия Firewarriors и шамана увеличивается. Воздушные шары – прекрасное средство для нанесения внезапных сокрушительных ударов. Одновременно в одном шаре могут находиться не более двух пассажиров.

Guard Post (охранный пост) – Собственно, это не совсем здание или совсем не здание. Это то, что называется Waypoint.

Чтобы поставить Guard Post, достаточно просто ткнуть в нужное место, и возникнет изображение «костра» (все «строится» мгновенно, никаких ресурсов не нужно). Далее можно выбрать бойца или группу бойцов и щелкнуть по Guard Post – тогда они начнут ходить кругами вокруг обозначенной точки. Можно задать и режим патрулирования: тогда, зажав клавишу **Ctrl**, щелкните последовательно по нескольким Guard Posts – бойцы начнут ходить между выбранными точками. Завидев неприятеля, они кинутся на него, а затем возобновят патрулирование (если, конечно, останутся живы).

Guard Post и связанный с ним режим патрулирования полезен в двух отношениях. Во-первых, ваши бойцы после отражения атаки всегда возвращаются на прежнее место. Во-вторых, в движущуюся мишень попасть труднее.

ПРОЧИЕ СООРУЖЕНИЯ

В каждой миссии изначально присутствует ряд сооружений, которые вы не можете строить, но которые служат определенным целям.

Reincarnation Site (Место Реинкарнации) – Это место, где возрождается шаман после каждой своей «смерти» (но возрождается не сразу, а спустя примерно минуту). Каждое племя имеет свой Reincarnation Site. Это место легко распознать по специфическим камням, симметрично расположенным по одной окружности. Reincarnation Site невозможно уничтожить никакими заклинаниями. Не рекомендуется также держать на вражеском Reincarnation Site свои войска, дожидаясь воскрешения шамана. Если вы это сделаете, то в момент реинкарнации раздастся мощный взрыв, который далеко разбросает ваших бойцов (и мало кто из них уцелеет).

Reincarnation Site можно использовать как стартовую точку для строительства поселка (иначе придется ставить сначала Сторожевую Башню).

Vault of Knowledge (Сокровищница Знаний) – В подавляющем

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 88







Алексей Григорьев

RAILROAD TYCOON II

РАЗРАБОТЧИК	PopTop Sowtware
ИЗДАТЕЛЬ	GOD Take 2 Interactive
ВЫХОД	ноябрь 1998
ЖАНР	экономическая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ	P-133 16 Мб SVGA
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.5 Игра для настоящих фанатов, но попробовать стоит всем

В 1997 году Фил Стэнмайер (Phil Steinmeyer), создатель игр Heroes of Might and Magic, Heroes of Might and Magic II и Iron Cross, основал в городе Сент-Луис небольшую компанию PopTop Software. Поначалу все усилия PopTop были направлены на создание Heroes of Might and Magic III для компании New World, но последняя занялась пересмотром финансовой политики и, в конце концов, прекратила все разработки, переданные другим компаниям. Тогда, рассмотрев несколько вариантов, Фил решил, что самым удачным началом для PopTop Software будет создание экономического симулятора. Будущей игре дали название Iron Horses («Железные кони»). Эту железнодорожную стратегию, во избежание скандала, планировали создать предельно непохожей на Railroad Tycoon. Однако разработчикам неожиданно удалось получить разрешение у Microprose, и необходимость в создании принципиально новой игры исчезла. Так появился Railroad Tycoon II.

СИД МЕЙЕР, КРИС СОЙЕР И ФИЛ СТЭНМАЙЕР

Первый Tycoon был одним из самых любимых детищ знаменитого Сида Мейера (Microprose). Простенький двухмерный Tycoon даже в своем четырехцветном обличии был воспринят игроманами на «ура». Это была одна из первых real-time стратегий, хотя и в не совсем привычном для нас понимании этого термина. Новый для того времени сюжет игры и вполне приличная (опять же для того времени) графика надолго привязывали к себе солидную часть любителей компьютерных игр. Только стремительное развитие компьютерных и игровых технологий заставляет пользователя рано или поздно расстаться с интересной, но старой игрушкой. На рынке появились другие законодатели мод, новые технические характеристики диктовали свои требования производителям игр. Однако Microprose вовсе не собиралась списывать со счетов уже порядком забытую идею экономического железнодорожного симулятора, и эстафету Сида Мейера перехватил Крис Сойер, взявшись за разработку продолжения первого Tycoon'а. И вот стремительно ворвался в нашу жизнь могучий 486-й, а вместе с ним появился на наших экранах и Transport Tycoon, законный наследник железнодорожной серии. Графика в этой игре была создана схематично трехмерной, точно как в SimCity 2000. Динамика игрового процесса была усилена введением автомобилей, кораблей, самолетов, вертолетов, фуникулеров, а возможность поставить самому себе статую в городе долгое время приводила в восторг всех фанатов игры. Были у игры и свои минусы: отсутствие логического конца (во всяком случае, мне до него дожить так и не удалось), потрясающая тупость компьютерных оппонентов, подавляющая однообразность игровых карт Вследствие этих, а может быть, и каких-либо других причин Transport Tycoon не собрал вокруг себя такого количества фанатов, какое в свое время собирал его предшественник

Но интерес к паровозикам, вынесенный каждым из нас из того счастливого времени, когда деревья были большими, с годами угасать не собирается. На такую своеобразную ностальгию по детству, очевидно, и рассчитывала компания PopTop Software, когда решила вернуться к давно забытой игре. Выпуск Railroad Tycoon II также рассчитан на преданных этой теме фанатов, количество которых уменьшалось с каждым годом (возможно, теперь их число опять начнет расти) и к которым принадлежит ваш покорный слуга. На этом я заканчиваю свой краткий экскурс в историю железнодорожных магнатов и перехожу непосредственно к виновнику этой статьи. Railroad Tycoon II является римейком старого Tycoon'а. Последнее время в игровой индустрии наметилась тенденция к так называемому осовремениванию хитов прошлых лет. Новое – это хорошо забытое старое Так появились на свет Civilization II, Dune 2000, Caesar III. Так появился на свет Railroad Tycoon II. Действительно, зачем выбрасывать на свалку одно из самых знаменитых творений Сида Мейера, когда его можно «осовременить», перекрасить и снова выкинуть на прилавок Теперь игра стала музыкальнее и красочнее, снабжена современным интерфейсом. S3D движок, по словам производителей, способен визуализировать до 300 000 полигонов одновременно. Словом, для фанатов серии, а также просто любителей стратегий выпущена (а вернее сказать, возвращена) вполне добротная и, безусловно, очень интересная игра.



ЧТО НОВЕНЬКОГО?

Было бы несправедливо утверждать, что эта игра является точной копией своего предшественника. Все же ее назвали Railroad Tycoon II, а не Railroad Ty-

coon Gold. Если раньше на одной заранее выбранной карте ваша железнодорожная империя могла развиваться и мирно существовать неограниченное время и победа или поражение означали конец всей игры, то сейчас вам придется начинать все сызнова 18 раз, так как компания (Campaign) в этой игре содержит 18 сценариев (ну прямо не Tycoon, а C&C какой-то). Но только если, к примеру, для C&C это было органично (захватил территорию, изволь высаживаться на следующую), то для Railroad Tycoon'а это по меньшей мере странно (не успел как следует обжиться на линии Балтимор-Огайо, как тебя уже на БАМ посылают). Ни в одном из Tycoon'ов такого не было, даже в Pizza Tycoon. Если же отыгрывать одиночные сценарии, то вам светят максимум 2 часа игрового времени, что, согласитесь, маловато для современного игромана. Это, на мой взгляд, единственное неудачное нововведение, хотя вполне возможно, что кто-то сочтет его удачным (но тут уж, как говорится, на вкус и цвет товарищей нет). Остальные новинки вполне приемлемы. Усовершенствована система контроля за поездами, появились новые компоненты функционирования паровоза. Несколько расширена, по сравнению с первым Tycoon'ом, и довольно удачно реализована возможность усовершенствования станции (кстати, она очень сильно напоминает обустройство городов в Civilization и Colonization). Максимально детализированы характеристики паровозов, а их (паровозов) в игре свыше 50 штук. Также появился некоторый политический аспект жизнедеятельности компании отношения с государствами играют немаловажную роль. Нет больше ни тоннелей, ни светофоров. Кстати, вот еще что: если раньше вы были единым целым со своей компанией, то сейчас вам предложена роль управляющего с кошельком, отделенным от основной казны компании. Ну, довольно, теперь можно перейти непосредственно к игре.

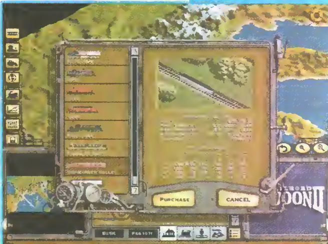
ПЕРВЫЕ ШАГИ

Встречаются такие игроманы, которых интересует не столько сам игровой процесс, сколько возможность разобраться во всех его взаимодействиях, функциях и т. п. Таковым предлагаю пропустить эту часть статьи, потому что в ней описываются азы управления зарождающейся железнодорожной империи. Итак, все в игре подчиняется базовому закону «Ты платишь — я везу», то есть основные доходы компании приносит перевозка грузов и пассажиров. Ваша задача — обеспечить все необходимое для максимально прибыльной транспортировки товаров. Перед тем как начать, оговорю несколько пунктов. Вам будут доступны все поезда за некоторым исключением. В зависимости от сценария и карты это исключение будет изменяться. Также будет изменяться максимально и минимально доступное количество противников. В некоторых сценариях вы возглавите уже функционирующую компанию. Поэтому, чтобы не отвлекаться на рассмотрение каждого отдельного случая, воспользуемся абстрактным макетом, в котором присутствуют все поезда (присутствуют, конечно, не сразу, но со временем появятся все), все виды товаров, куплены права на строительство только у одной страны, отсутствуют какие-либо условия победы и все игроки начинают деятельность одновременно и с нуля. Для начала вам нужно основать компанию (кнопка внизу игрового экрана). Выбрав название и логотип своей компании, можно приступать к строительству. Ваша первая железная дорога должна быть весьма прибыльной и не очень длинной. Найдите два минимально удаленных друг от друга крупных населенных пункта (желательно, чтобы они имели на своей территории промышленные объекты) и постройте в них станции.

СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ

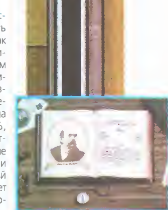
При выборе местоположения и размеров станции старайтесь охватить зоной влияния наибольшее количество зданий, они обеспечат приток пассажиров и товаров. Зона влияния, впрочем, как и цена, прямо пропорционально зависит от типа станции. Старайтесь расположить станцию так, чтобы к ней было удобно подвести железнодорожное полотно. Станцию необходимо обустроить. Три здания, которые нужно строить в первую очередь: водонапорная башня (Water Tower), башня с песком (Sand Tower) и ремонтное депо (Roundhouse). Эти три здания призваны поддерживать уровень воды, песка и масла на должном уровне в каждом останавливающемся на станции или просто проезжающем мимо поезде (последнее утверждение к ремонтному депо не относится, так как для обслуживания в нем поезд должен остановиться). Отвлекаясь от станционной темы, скажу, что вода, песок и масло — три необходимых компонента эффективного функционирования поезда. Вода необходима для парового двигателя, песок позволяет поезду легче преодолевать спуски и подъемы, масло снижает затраты на обслуживания двигателя. О недостаточном уровне любого из вышеперечисленных компонентов сразу же сигнализирует соответствующий значок в окошке информации. Однако вернемся к строительству станции. Телеграф и телефон уменьшают время, за которое поезд перестраивается, чтобы двигаться в обратном направлении (грубо говоря, разворачивается). Рестораны, отели и салун увеличивают прибыль от транспортировки пассажиров. Также вы можете увеличить размеры станции, если изначально не построили самую большую. Остальные здания являются хранилищами для разного рода грузов и снижают штраф за задержку их отправления. Итак, мы имеем два более или менее благоустроенных вокзала, и нам необходимо соединить их железнодорожным полотном.





РЕЛЬСЫ-РЕЛЬСЫ, ШПАЛЫ-ШПАЛЫ...

Во-первых, прокладывая трассу, необходимо всячески избегать крутых спусков и подъемов, так как поезду придется существенно снижать скорость на участках с сильным уклоном. Во-вторых, при выборе типа моста надо помнить, что, проезжая деревянный мост (самый дешевый), состав снижает скорость на 40 %, проезжая стальной — на 20 %, и лишь каменный мост (соответственно, самый дорогой) позволяет не снижать скорости. В-третьих, если вы собираетесь пускать по одной ветке более двух составов, то имеет смысл строить двухколейную дорогу, чтобы упростить, а следователь-



но, и ускорить разъезд двух поездов Ну, пора запускать паровозик.

...ЕДЕТ ПОЕЗД ЗАПОЗДАЛЫЙ

Самый первый и самый важный момент – покупка локомотива для состава. Ну, в каком-нибудь 1820 году, когда у вас будет роскошный выбор из двух модификаций парового котла на колесиках, гордо именуемого создателями паровозом, вы и сами решите, что покупать. Но через пару десятков лет паровозов станет



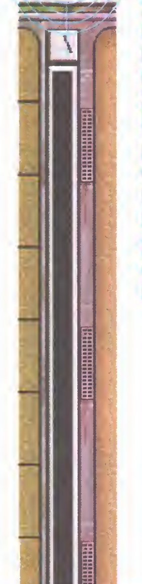
значительно больше, и вам предстоит нелегкий выбор. У каждого есть ряд характеристик: цена, расходы на топливо и амортизацию, быстрота разгона (ускорение), надежность и максимальная скорость. Причем скорость дана для различного количества вагонов, массы состава и уклона полотна. Этой таблицей надо руководствоваться, в первую очередь, при выборе локомотива для поезда заданной длины. Теперь о наклоне. Давайте условно разделим местность на три типа: горы, холмы и равнина. Для каждого типа местности оптимальным будет определенный тип локомотива. Для гор необходим специальный паровой (электрический, дизельный) движок, позволяющий развить относительно высокую скорость на крутых подъемах (см. третью и четвертую строчку таблицы скоростей). Как правило, поезда, снабженные таким движком, дешевы, просты в обслуживании и совершенно неэффективны на равнине. Для равнин нужен локомотив, развивающий очень высокие скорости на ровной поверхности (см. первую и вторую строчку таблицы скоростей). Такие поезда обычно очень дороги в эксплуатации и не очень надежны. Для холмов подходит третий, комбинированный тип тяги (см. вторую и третью строчку таблицы). Поезда этого типа по своим характеристикам находятся как бы между «горными» и «равнинными» поездами, обходя первых по скорости, а последних по способности преодолевать подъемы. Однако учтите, что приведенная выше классификация очень груба и схематична, и что в каждом отдельном случае нужно искать оптимальный вариант.

Вернемся к нашей железной дороге. После покупки локомотива вам следует определить маршрут вашего поезда, щелкнув на соответствующие звездочки на карте. Затем надо прицепить вагоны. Количество последних выберите, исходя из характеристик локомотива, а тип определите, учитывая предложение и спрос проезжаемых станций. Иногда число пассажиров и грузов, ждущих отправки, значительно меньше того, которое может вместить поезд, поэтому, чтобы он не ездил порожняком, необходимо указать время стоянки поезда на каждой остановке (для этого служит светофор в правом верхнем углу таблички каждой станции) Зеленый свет означает, что состав покинет станцию без задержек, погрузив только то, что было готово к отправке. Желтый означает, что состав покинет станцию, дождавшись пока накопится и погрузится хотя бы половина груза. Красный – состав покинет станцию только полностью загруженным У каждого поезда есть статус, который определяет его преимущество на трассе. Экспресс не уступает дорогу никому; нормальный поезд уступает дорогу только экспрессу, медленный уступает дорогу любому поезду другого статуса. И последний элемент управления – рычаг регулировки скорости. Он может находиться в разных местах, в зависимости от того, какого типа ваш локомотив: паровоз, электровоз или дизель. С помощью этого рычага вы можете определить предел скорости для каждого состава. Ограничивающим фактором является надежность, которая уменьшается с увеличением предела. Помните: чем выше будет скорость вашего поезда, тем чаще он будет выходить из строя.

ФУНКЦИИ УПРАВЛЯЮЩЕГО

Вы являетесь управляющим компании и подчиняетесь совету директоров. В вашем ведении помимо строительства и развития железнодорожной структуры находится управление акциями и ценными бумагами. Назначая размер дивидендов, вы можете в какой-то степени регулировать котировки Дополнительным выпуском акций и ценных бумаг можно воспользоваться для увеличения денежных активов компании. Для людей неискушенных в финансовых вопросах скажу, что это своеобразная разновидность займа, при которой вам придется выплачивать проценты акционерам и держателям сертификатов. Выбрасывая на финансовый рынок большое количество акций, надо помнить две вещи. Во-первых, при стабильном положении вашей корпорации и успешном ходе событий котировки будут расти, а выкупать акции придется по текущей цене. Во-вторых, чем больше постороннего капитала вольется в казну вашей железной дороги, чем крупнее будут пакеты, оказавшиеся на руках у акционеров, тем легче будет захватить вашу компанию. Необходимо, чтобы контрольный пакет всегда принадлежал вам. Купить акции своей или какой-либо другой компании можно на деньги управляющего. Как я уже говорил в начале статьи, в Railroad Tycoon II деньги управляющего отделены от общей казны. В зависимости от экономической ситуации в мире, а также от темпов роста вашей компании совет директоров назначает вам зарплату. Заработанные таким способом деньги имеет смысл вложить в акции. Тогда кроме зарплаты у вас появится такой источник доходов, как дивиденды, ежегодно выплачиваемые акционерам.

Также в функции управляющего входят наем и увольнение менеджера, который своими действиями напоминает героя из Master of Orion II. Менеджер (ему, кстати, приходится платить зарплату) дает вашей компании некоторые (чаще всего довольно незначительные) преимущества. Один, к примеру, может уменьшить расходы на строительство и содержание железнодорожного полотна, другой может снизить цены на покупку поездов и вагонов, третий – сделать дешевле рабочую силу, изменить процентные ставки, увеличить скорость поездов и так далее. Когда останется слишком мало места для развития в границах одной страны, вы можете купить права на строительство у какой-либо другой. И последняя функция управляющего – осуществление слияния компаний. Вы можете получить контроль над любым конкурентом, если большинство акционеров проголосует за слияние. Для этого вам надо предложить хорошую цену за их пакеты акций. В случае, если голосование пройдет успешно, то конкурирующая компания просто перестанет существовать, а все ее имущество как бы вольется в ваше.



ПАРА НЮАНСОВ

На всякий случай хочу их упомянуть, во избежание недоразумений. В доброй части сценариев в произвольном месте вы можете построить только самую первую станцию. Дальше вам придется прокладывать полотно и к нему пристраивать остальные. Полотно также не может быть проложено в произвольном месте: необходимо, чтобы оно соединялось с общей сетью. Короче говоря, отдельные линии вам построить не удастся. Также функционирование железной дороги зависит от уровня сложности. Уровень сложности игры, определен двумя основными характеристиками: финансовый уровень и индустриальный уровень. На первом финансовом уровне вы можете купить акции только своей компании, не можете захватить другую и не можете быть захвачены другой. На втором уровне вам доступны основные операции с акциями. На третьем вы контролируете все. На первом индустриальном уровне вам будут платить за любой доставленный груз. На втором уровне вам будут платить только половину тарифа за ненужный груз. На третьем вам будут платить только за груз, который необходим станции. Причем если на втором уровне вам платят полный тариф за любое количество нужного груза, то на третьем строго определено количество принимаемого груза. Также на третьем уровне вы можете покупать промышленные объекты.

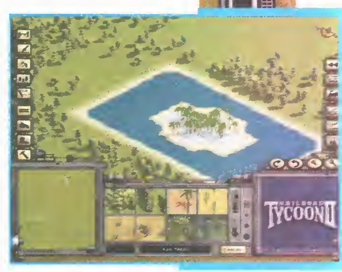
СОВЕТЫ И ХИТРОСТИ

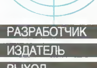
Начну с советов. В самом начале игры самый удобный объект для транспортировки – это пассажиры. Они приносят высокий и относительно стабильный доход, к тому же их достаточно довезти до ближайшего города. Кстати, доход от перевозки пассажиров можно значительно увеличить, если построить на станциях несколько дополнительных зданий и прицепить к составу вагон-ресторан. Экспресс, курсирующий между двумя крупными городами с высокой скоростью, будет всегда приносить вам очень большую прибыль. Кстати, если ваш поезд обслуживает три (или больше) станции, соединенные одной железнодорожной линией (не кольцевой), то не забудьте сделать так, чтобы состав на обратном пути из города «3» в город «1» остановился в городе «2». Для этого нужно лишь немного внимательности при определении маршрута поезда. Как только изобретут электровоз, начинайте строить железнодорожные пути, снабженные силовыми линиями, независимо от того, какой тип локомотивов вы намерены использовать в ближайшем будущем. Без электровозов вам все равно не обойтись, и перекладывать пути вам рано или поздно придется.

Теперь хочу поделиться опытом выбора локомотива. Я уже ранее объяснил принцип покупки, а теперь лишь перечислю несколько, на мой взгляд, стоящих поездов. Для горной местности (в порядке появления): 3-Truck Shay (паровоз); 2-6-0 CamelBack (паровоз); 2-10-0 Class 13 H (паровоз); 2-8-2 Mikado (этот достаточно быстрый, дешевый и очень надежный паровоз долгое время был моим любимым локомотивом для гор и холмов); 4-8-4 Daylight (покупка этого паровоза имеет смысл только в том случае, если ваши пути еще не оснащены проводами питания для электровозов); GG1 (этот очень надежный и высокоскоростной электровоз советую ввести в эксплуатацию сразу же после появления и не менять ближайшие 25–30 лет); GP18 (дизель); E69 (этот дешевый электровоз способен быстро преодолевать самые крутые подъемы); Class E11 (электровоз). Для холмов (в порядке появления): 2-8-0 Consolidation (паровоз); 2-6-0 Mogul (паровоз); 2-6-2 Praire (паровоз); Class 1045 (электровоз); 4-6-4 Hudson (паровоз); Class 1020 (электровоз); 4-4-4-4 T-1 (паровоз); F9 (дизель); E60CD (электровоз); Penn. E44 (последние два электровоза одинаково хороши для коротких дистанций); Class 55 Delt (дизель); SD45 (дизель). Для равнины (в порядке появления): 4-4-2 Atlantic (паровоз); 4-6-2 Pacific (паровоз); 4-6-0 Class B12 (паровоз); Class A4 Mallard (паровоз); Class E18 (электровоз); Shinkansen Bullet (электровоз); FP45 (дизель); Thayls Bullet (электровоз).

Иногда плохой менеджер может быть полезен. Если вы хотите в начале игры купить акции своей компании как можно дешевле, наймите плохого менеджера. Желательно использовать менеджера, который уменьшает стоимость акций. Также можно нанять менеджера (если только такой доступен), который увеличивает различные затраты вашей компании, тем самым делает годовой баланс менее привлекательным. Воспользуйтесь низкими котировками и купите нужное вам количество акций, а затем наймите нормального менеджера. Обязательно покупайте индустриальные объекты, которые вы обслуживаете. Тогда они не исчезнут, их не снесут оппоненты, а вы сможете получать от них неплохой доход. Частые поломки поездов значительно снижают прибыль от доставки товара, замедляют работу железнодорожной сети и ужасно утомляют. Резко снизить вероятность поломок и аварий можно путем повсеместного строительства ремонтных цехов (Roundhouse).

Если вашему поезду приходится постоянно преодолевать очень длинную дистанцию, то где-нибудь на пути нужно построить маленькую платформу с обслуживающими башнями (с водой и с песком). Однако как остановку в маршруте ее обозначать не надо: поезд будет пополнять свои запасы во время транзитного проезда через эту станцию. Обязательно обращайте внимание на уровень спроса каждой станции: он отражается либо количеством нарисованных вагончиков над соответствующим товаром, либо такой строкой: Demand – MORE – Food@9. Чем больше число после символа @, тем выше уровень спроса. Постоянно следите за этим уровнем. Город, который ежегодно потреблял 4 вагона продуктов питания, может неожиданно снизить потребление до 2-х вагонов. Лишний груз он все равно будет принимать, но ваша прибыль заметно уменьшится. В таком случае нужно временно снизить (прекратить) доставку продуктов в этот город и поискать (или построить) станцию с более высокими запросами. Как только неблагодарные жители начнут голодать, они снова предложат вам большие суммы за доставку еды в случае, если кто-то иной не удовлетворит их спрос раньше вас.





EviL LaugH & Роман Облизин

SIN

РАЗРАБОТЧИК	Ritual Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	first person shooter
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, 3D-ускор.
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.1 Очень и очень неплохо но напрягает некоторая ограниченность AI

Вот и еще одна фирма – Ritual – не смогла жить спокойно, зная о бешеном успехе всем известного триллера под названием Quake 2. Её шедевр Sin разработан на базе движка Quake 2, который, надо отдать им должное, был доведен до ума. Единственное, что еще напоминает о Quake – это «угловатость» персонажа, за которого вы играете, а также врагов, которых видимо-невидимо в мире Sin'a. Но это вроде и все. Дальше начинается то, что называется Sin.

Как всегда, с выпуском новой игры мы ждем от разработчиков разных приколов (чем эта игра сможет прославиться), эффектов, ну и, естественно, AI – чего монстрам во многих играх до сих пор еще не хватает. Ну, обо всем по порядку.

К приколам и эффектам можно отнести, пожалуй, смачные звуки, высокую детализацию предметов, а также присутствие на уровнях не просто голых стен, среди которых бегают монстры, а бочек и прочей мебели, которую можно ломать на куски; разных машин, тракторов (если дело происходит на стройке), станков и вообще много различных механизмов. Во время игры вам постоянно придется включать и выключать какие-то агрегаты, работать на компьютере или просто с кем-нибудь болтать.

AI, конечно, не блещет оригинальностью, но вам все равно будет очень трудно справиться со сворой тупых строителей или ниндзя с автоматами. Тут роль играет даже не то, сколько у вас патронов, а то, в какое место вы поразите ими врага. Например, если это будет нога или рука, то он еще сможет очухаться и попортить вам кровь, а если голова, то он больше не встанет.

СЮЖЕТ

...2087 год. Город Freeport.

На рынке появился новый наркотик U4, вызывающий мгновенное привыкание и мутацию генов в любом организме. Он раздавался бесплатно среди бомжей и наркоманов, что привело к очень широкому распространению нового зелья.

Полицейские сбились с ног в поисках хоть какой-нибудь ниточки, с помощью которой можно было бы распутать клубок. Ни один агент не смог подобраться достаточно близко к раскрытию источника поступления U4 на рынок. Все главари выходили сухими из воды.

А все было довольно просто. Некая Elexis Sinclair, специалист по генетике, в прошлом лауреат Нобелевской премии, была отстранена от работы за психическую неуравновешенность. От нечего делать ею было создано вещество, способное частично или полностью изменять структуру ДНК. Не найдя человеческого материала для опытов, она стала использовать этот препарат на животных. Но потом ее осенила простая, как все гениальное, мысль: она создала наркотик, вызывающий сильную зависимость, куда и добавила свой препарат.

Поскольку любое дело требует капиталовложений, сподвижникам Elexis приходилось промышлять и грабежами банков. В одном из банков во время ограбления сработала сигнализация. По следу бандитов полицейские решили пустить своего лучшего агента, уже не раз сталкивавшегося с Elexis. Его роль в игре будете исполнять вы.

Ну, а в помощники вы получите компьютерного гения, известного под именем J.C.

ОРУЖИЕ

1 – кулаки. Хороши тем, что патронов не надо, да и бьют прилично.





2 – пистолет. Стреляет одиночными, что весьма экономично.
3 – дробовик (немного похуже DOOM'овского). На близком расстоянии очень опасен, к тому же отбрасывает врага назад (очень полезно при сражении с первым боссом в вагоне метро). Однако чем дальше от вас цель, тем слабее выстрел, т. к. дробь успевает разлететься во все стороны.
4 – автомат. Очень эффективен при стрельбе в голову. Главное – не забывайте его после каждой очереди перезаряжать, не то рискуете остаться без патронов в самый неподходящий момент.
5 – пулемет с ленточной подачей патронов и подствольным гранатометом. Самое скорострельное оружие в этой игре (кроме, конечно, пулемета на вертолете). Смена пулемета на гранатомет производится с помощью повторного нажатия клавиши. Патроны к пулемету встречаются не очень часто, так что берегите его для крупных разборок (пулемет стреляет непрерывно, пока не кончится лента). Гранатомет же плюется весьма неприятными «подарочками», которые могут отскакивать от стен и ящиков, как гранаты из Quake 1 и 2.
6 – мина направленного взрыва. Мина оборудована небольшими передвигающими конечностями и способна зарываться в землю до тех пор, пока не будет активизирована. Об активизации мины предупреждает характерный звук. Взрыв производится нажатием на кнопку электронного детонатора в руке. Есть возможность активизировать одну или более мин (кинуть вторую мину – **6**).
7 – пусковая ракетная установка, легкая и мобильная. Выпускает ракету CB-40 – весьма эффективного действия.
8 – электрошоковое ружье, созданное учеными SinTEk'a. Чрезвычайно мощная штуковина, способная собирать в единое целое электроны и протоны и бросать этот клубок на небольшие дистанции. К ней прилагается устройство, выпускающее пучок молний, летящих на любые дистанции.
9 – нечто из новинок, ручной преобразователь материи. Использует специальный атомный разряд, способный разрушать любую материю. Для увеличения мощности выстрела следует подержать кнопочку огня подольше.
0 – снайперская винтовка. Для более точного прицеливания нажмите клавишу **Use Weapon** (ее можно назначить в меню Controls), тогда включится оптический прицел. Учтите, что на подготовку винтовки к стрельбе и на обратный процесс требуется время. При этом ваш герой становится уязвим.

Если вы будете нажимать **,** (**запятую**) или **.** (**точку**), то, перебирая оружие, можете наткнуться еще на два вида вооружения (их можно приобрести во время прохождения уровней). Это руки мутанта – самые сильные конечности на уровне (когтистая лапа разорвет на части любое живое существо) и подводное ружье.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Важное замечание! Уважаемые игроманы! Прежде чем вы приступите к игре, нам бы хотелось сказать несколько слов о прохождении. Несмотря на то что игра проходится линейно (сыграл уровень до конца – переходишь на следующий и т. д.), есть некоторые уровни, где выполнение абсолютно всех миссий либо является невозможным в силу задумок авторов, либо не смогли их выполнить мы сами. Что ж, может быть, это и лучше для вас, так как вы узнаете больше об уровнях, которые вообще присутствуют в игре, а также откроете для себя массу возможностей усовершенствовать наше прохождение и прислать свои варианты, как можно его минимизировать. Там, где нам удавалось пройти короче, мы напишем об этом.

УРОВЕНЬ 1: Over Freeport City Bank

Для начала уничтожьте двух наемников.

Как только они успокоятся, вертолет перенесет вас к следующим целям.

Расстреляйте пару-тройку ракетных установок и находящихся рядом с ними врагов. А под конец взорвите либо ящики рядом с вышками, либо рекламный щит над стеклянной крышей.

УРОВЕНЬ 2: Freeport City Bank

Здесь есть два варианта входа на уровень. первый – это появление с улицы, второй – спуск с крыши (чтобы это стало возможным, нужно было свалить рекламный стенд на первом уровне). В принципе, это не столь важно, откуда вы появитесь, важно пройти уровень.

Итак, предположим, что вы появляетесь на улице. Спуститесь по лестнице, пройдите мимо входа в банк, который находится слева, спуститесь еще по одной лестнице – а вот именно этот вход вам и нужен. Войдите, поверните налево, в дверь, и двигайте вперед, пока не выйдете к эскалатору.

Если же вы спустились с потолка в комнату с банковскими терминалами и бассейном, то идите в проход – попадете прямехонько к эскалатору.

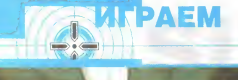




В любом случае поднимитесь на эскалаторе на второй этаж, обойдите его слева и шагайте в сторону арки. Пройдя по коридору, вы выйдете в помещение с фонтаном в центре. Подождите, пока справа не покажется убегающий мафиози, а пуленепробиваемое стекло закроется, а потом снова откроется.

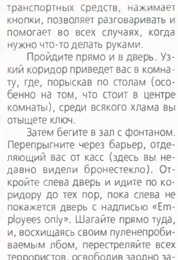
Вернитесь к эскалатору и шагайте в дверь справа от него. Имейте в виду – это не Quake, здесь двери нужно открывать самостоятельно. Для этого нажмите **U**, кстати сказать, эта клавиша также перезаряжает оружие, помогает крутить вентили, «усаживает» вас за руль











транспортных средств, нажимает кнопки, позволяет разговаривать и помогает во всех случаях, когда нужно что-то делать руками.

Пройдите прямо и в дверь. Узкий коридор приведет вас в комнату, где, порыскав по столам (особенно на том, что стоит в центре комнаты), среди всякого хлама вы отыщете ключ.

Затем бегите в зал с фонтаном. Перепрыгните через барьер, отделяющий вас от касс (здесь вы недавно видели бронестекло). Откройте слева дверь и идите по коридору до тех пор, пока слева не покажется дверь с надписью «Employees only». Шагайте прямо туда, и, восхищаясь своим пуленепробиваемым лбом, перестреляйте всех террористов, освободив заодно заложников.

Осмотревшись и не найдя ничего интересного, поднимитесь по лестнице на второй этаж. Взглянув на дверь, выбейте стекло слева от нее и сигайте в комнату. Зайдите в следующую дверь.

Попав в комнату, посмотрите направо, там находится компьютер. На сей раз вам предстоит испытать что-то новое. Объясняем популярно, как пользоваться столь сложной штукой в этой игре.

Подойдите к компьютеру и нажмите клавишу **U**. Вы увидите меню, состоящее из четырех пунктов.

Первый пункт меню называется «Security Doors». Подведите курсор стрелками к этому пункту и нажмите **Enter**. Вам будут предложены две команды: «Unlock Security Doors» – отпереть двери и «Back To Main Menu» – вернуться в главное меню. Для начала выберите первую команду и нажмите **Enter**. Проверьте себя – надпись внизу экрана должна измениться с «Security Doors: Locked» на «Security Doors: Unlocked». Теперь воспользуйтесь второй командой.

Второй пункт меню называется «Vault security». Сюда входят две новых команды. Первая – «Set Low Vault Security» – определяет степень секретности. Когда вы задействуете ее, надпись внизу должна будет поменяться с «Vault security: High» на «Vault Security: Low». Вторая – «Current Vault Passcode» – открывает пароль для входа в главное хранилище. Когда вы активизируете команду, обратите внимание на следующие надписи: «Combination Dial # 1: 3» и «Combination Dial # 2: 1» Запомните последние цифры (они будут меняться), а еще лучше – запишите, так как это комбинация для доступа в главное хранилище банка.

Третий пункт меню дает информацию о клиентах, вам она в общем-то не нужна.

Четвертый же пункт меню называется «Command Prompt». Вы получаете возможность вводить команды с клавиатуры, как в MS-DOS (если кто помнит). Чтобы посмотреть доступные команды, нужно просто набрать «Help».

Когда вам надоест играть с компьютером, снова нажмите **U** и продолжайте свой путь.

Кстати, в этой комнате есть большой стенной шкаф, где лежит много нужных вещей – не пропустите его. Теперь выйдите в дверь, куда еще не ходили, и шагайте из комнаты в комнату, освобождая заложников, пока не выйдете к лестнице. Спуститесь по ней к фонтану.

Вернитесь к двери с надписью «Employees only». Если не заходить в нее, а пройти прямо, вы увидите вход в главное хранилище.

Выставив нужную комбинацию цифр, откройте дверь сейфа и зайдите внутрь. Шагая по пути устланному трупами, открывайте стеклянные двери и идите вперед к огромной дыре в полу. А теперь сигайте вниз...

УРОВЕНЬ 3: Abandoned Buildings

Шагайте в конец туннеля и зайдите в подвальное помещение. Здесь вас ждет небольшой сюрприз в виде динамитной шашки под ногами. Вроде бы спрятаться негде, но обратите внимание на стену справа от входа – она немного разрушена. Как только запищит таймер, бегите к ней и толкните камень. Лезьте в дыру – теперь взрыв не опасен.

Выбраться обратно тем же способом вам не удастся. Поэтому воспользуйтесь своей ловкостью и по наклонной скале заберитесь наверх. Прыгайте в комнату, обитую деревом. Поднимитесь по лестнице и идите на мост, который благополучно обрушится прямо перед вами.

Спрыгните на улицу и шагайте в первый проход слева. На развилке поверните направо (на лестницу). Поднимитесь, пройдите мимо стола направо и спуститесь по лестнице. Справа, в темном углу, вы увидите вход в секретную комнату. Чтобы попасть в нее, придется нагнуться.

Вернитесь к столу, поверните налево. Присмотритесь, вы увидите наклонно лежащую балку над лестничным проемом. Вскарабкайтесь по ней наверх, запрыгните на крышу здания, поверните налево и шагайте до дыры. Прыгните в нее так, чтобы попасть на мостик.

Пройдите в коридор. Вы окажетесь в помещении с проломленным полом. Попытайтесь взобраться по полуразрушенной лестнице и,

когда она под вами обломится, запрыгните на кусок пола, пройдите вперед и вылезьте в окно. Кстати, из окна удобно палить по ногам и туловищам врагов, находящихся напротив. Они же в вас попасть практически не могут. Зато, оказавшись на улице на небольшом балкончике, не зевайте – в вас палят сверху. Перепрыгните на выступ в стене противоположного дома, перемахнув через улицу.

Идите по выступу направо и влезьте в окошко. Пройдите по небольшой доске на противоположную сторону, перепрыгните на остатки пола, снова идите по доске и на деревянную площадку в углу стены. Здесь вы увидите выпирающие кирпичики. Поднимитесь по ним, обернитесь, и увидите лестницу, на которую вам надо запрыгнуть. Если свалитесь, не пугайтесь – в самом низу есть лестница, а немного выше – балки, доски и проч. Так что забраться обратно не составит труда.

Вдохнув побольше воздуха, перепрыгните на хлипкую лесенку и шагайте дальше по этажу, лазая по всяким доскам. Подойдите к окну, вылезьте из него, постарайтесь не свалиться вниз. Шагайте по карнизу до самого конца и лезьте в окно.

Пол в комнате полуразрушен, дойдите до большой дыры и сигайте вниз. И на этом этаже пол еле дышит. Пробейте его чем-нибудь или кем-нибудь и постарайтесь попасть на нижний этаж (запросто можно свалиться еще ниже). Зайдите в пролом кирпичной стены и прыгните в отверстие в полу.

УРОВЕНЬ 4: Construction Site

Итак, вы свалились в кирпичный дворик. Выйдите на улицу. В вас чересчур активно палит какой-то урод в маске. Его можно либо убить, либо просто прикрыть крышкой, предварительно закинув туда гранату.

Шагайте по пустынным улицам, пока не увидите точно такой же мусорный ящик, закройте крышку и перепрыгните с него на пожарную лестницу, по ней заберитесь на крышу дома.

Немного прогулявшись, хорошенько разбегитесь и перепрыгните на крышу противоположного дома, стоящего чуть ниже того, на котором сейчас находитесь вы. Шагайте вперед по узкому проходу. Вы выйдете к участку крыши, откуда видна стройка.

Подойдите к самому краю и посмотрите вниз, спуститесь по железобетонной конструкции, аккуратно спрыгивая с одной балки на другую

Подойдите к трактору, нажмите **U** и посмотрите, что после этого произойдет.

Зайдите в строительную контору и поговорите с начальником строительства, после чего силой отберите у него ключ (когда вы его убьете, поищите ключик на большом столе напротив входа, где висят молотки).

Выбегите на улицу и взберитесь по сломанным трактором балкам наверх, запрыгните на пожарную лестницу, поднимитесь и найдите в третьем от лестницы окне секретную комнатку. Набрав припасов, возвратитесь на пожарную лестницу, с нее постреляйте в бочки с динамитом прямо под вами и шагайте (можно прыгнуть туда либо просто обойти) в образовавшийся проход.

Зайдя, сигайте вниз на склад. Шагайте, придерживаясь левой стены, до рубильника и включите его. Развернитесь и идите направо к выходу, прыгая через ящики.

Откройте дверь, но не торопитесь выходить. Посмотрите строго наверх. Выстрелом снимите две балки с крана и дождитесь, когда бассейн наполнится водой. Плывите налево к трубе. Залезьте в нее и идите напролом к другому выходу (можете подсвечивать себе выстрелами, иначе застрянете в тупике и не узнаете об этом). Как только найдете выход, высуньте нос и сразу спрячьте его побыстрее.

Идите к трактору и разрушьте им расположенную впереди дверь. Отгоните трактор от пролома и шагайте туда. Поднимитесь о лестнице и топайте вперед, избегая ловушек типа проломов в полу. Если все же свалитесь вниз, поднимитесь по лестнице и повторите процедуру. Дойдя до конца, вы увидите пролом – сигайте в него.

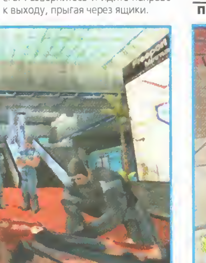
УРОВЕНЬ 5: Abandoned Subway

Шагайте вперед, открывая обшарпанные двери, вниз по лестнице, мимо туалетов, в туннель направо. Вот тут-то вы и увидите впервые монстра. Он, конечно, огромен, но не столь страшен лицом (или мордой?), как хотелось бы. Правда, силой обладает огромной. Он будет внезапно появляться, нападать и так же внезапно исчезать, отламывая куски стены.

Когда дойдете до комнаты с люком, прыгайте вниз, спуститесь по лестнице, откройте дверь и, выйдя в полуразрушенный вестибюль, шагайте направо до конца, затем в узкий коридорчик и в дверь.

Вы попадете на станцию. Поднимитесь по лестнице и шагайте по коридору вперед, мимо эскалатора

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 99









Дмитрий Бурковский

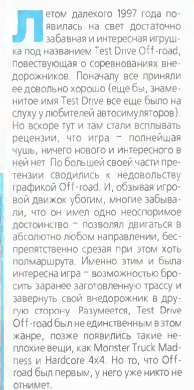
TEST DRIVE OFF-ROAD 2

РАЗРАБОТЧИК	Accolade
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	декабрь 1998 г
ЖАНР	автосимулятор
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 16 Мб, SVGA, 3Dfx

ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★★
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★☆☆☆☆☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	5.1 Плохие гонки под хорошую музыку. Игра заслуживает остаться незамеченной



Летом далекого 1997 года появилась на свет достаточно забавная и интересная игрушка под названием Test Drive Off-road, повествующая о соревнованиях внедорожников. Поначалу все приняли ее довольно хорошо (еще бы, знаменитое имя Test Drive все еще было на слуху у любителей автосимуляторов). Но вскоре тут и там стали всплывать рецензии, что игра – полнейшая чушь, ничего нового и интересного в ней нет. По большей своей части претензии сводились к недовольству графикой Off-road. И, обзывая игровой движок убогим, многие забывали, что он имел одно неоспоримое достоинство – позволял двигаться в абсолютно любом направлении, беспрепятственно срезая при этом хоть полмаршрута. Именно этим и была интересна игра – возможностью бросить заранее заготовленную трассу и завернуть свой внедорожник в другую сторону. Разумеется, Test Drive Off-road был не единственным в этом жанре, позже появились такие неплохие вещи, как Monster Truck Madness и Hardcore 4x4. Но то, что Off-road был первым, у него уже никто не отнимет.



Известие, что Accolade приступила к работе над второй частью, я воспринял с нескрываемой радостью. Нам обещали полную оптимизацию движка под новейшие трехмерные ускорители, меняющиеся погодные условия, две дюжины настоящих внедорожников – от знаменитого Hummer до столь популярного в России Grand Cherokee. При виде картинок меня переполняла радость: «Мы еще дождемся, они всем покажут, как надо делать настоящие симуляторы..» Дождались... Показали...

OFF-ROAD, КОТОРЫЙ МЫ ПОТЕРЯЛИ

Со стороны игра выглядит очень неплохо. Красивая заставка, хорошая музыка, приятный интерфейс, очень грамотная система так необходимых хорошей аркаде бонусов. Последняя стала даже неким открытием – и вправду, зачем давать доступ к новым автомобилям только после прохождения определенной трассы? Гораздо более эстетичным выглядит вариант, предложенный Accolade, – в зависимости от вашего места на предыдущем этапе вы получаете энную сумму денег, на которые впоследствии можно будет приобрести еще один автомобиль. Да и доступ к трассам различного класса определяется только наличием или отсутствием в вашем гараже соответствующего внедорожника. Первое впечатление – все продумано и сделано с уважением к пользователю. И оно остается до тех пор, пока вы не начинаете гонку.

Такого я, откровенно говоря, не ожидал. Игра столько потеряла в отношении хотя бы к первой части, что описать это сложно. Как уже отмечалось, Off-road характеризовала полная свобода – катайся где хочешь, только не забывай иногда заглядывать на check-point, если, конечно, хочешь прийти первым. Вторая же часть ставит игрока в абсолютно жесткие рамки – вас просто сажают на рельсы и позволяют ехать только вперед внутри какого-то каньона. И неважно, что по сторонам простираются бесконечные поля и леса. Говорю же, это каньон. Или, если кому-то не нравится, туннель. Причем нежелание авторов расширить свободу передвижения доходит до смешного, и определить, где кончается дорога и начинается «стена», просто невозможно. Вот вы пытаетесь уйти немного вбок и, как вам кажется, должны въехать на абсолютно пологий и не имеющий на клона газон. Как же! Ваша машина просто врезается в невидимый барьер с характерным металлическим стуком и скрежетом – надо полагать, это реакция ваших колес на траву. Особенно абсурдно это выглядит, когда вы таким образом пытаетесь выбраться на берег реки и выезжаете на половину газона, но вдруг врезаетесь во вторую его часть. Впрочем, часа через два игры вы научитесь определять запретный газон по более темному цвету, но интереса к игре это не добавляет. Абсолютная однонаправленность ведет и к тому, что на трассе просто нет мест, где можно срезать. Точнее, они есть и прекрасно видны, только вот пресловутый каньон вас туда не пускает. Впрочем, их наличие равносильно отсутствию, так как маршрут по большей части абсолютно прямой, и если бы у вас и появилась такая возможность, то она вряд ли сократила бы путь. В Off-road вы могли поехать куда угодно. Во второй части вас просто и бескомпромиссно возвращают на трассу. В итоге играбельность снижается до нуля.

Но, может быть, внутренняя убогость компенсируется замечательной графикой? Как бы не так. Test Drive Off-road 2 просто поражает – «убитый» графический движок в эру аппаратного ускорения. Впрочем, здесь могут оказаться виноваты бездарные дизайнеры и художники, просто испортившие хороший инструментарий. Создается впечатление, будто они сознательно искореняли свою фантазию и чувство стиля –

ведь иногда проскальзывают очень даже неплохие, а местами отличные моменты. Только вот в 99 % случаев трасса и окружающая действительность выглядят серо и убого. Еще раз хочу обратиться к тем, кто подбирал текстуры: господа, в природе не бывает таких цветов! Не могут скалы и пустыня быть такими, просто не могут. Иногда проскакивающие очень красивые пейзажи, к сожалению, подтверждают: ребятам из Accolade удалось изуродовать очень неплохой движок. Кстати, тут вновь возникает вопрос об однонаправленности движения. Если они все-таки решили посадить игрока в жесткую колею, то почему бы не воспользоваться тем, на основе чего делался тот же Test Drive 5? Конечно, игра не кичилась бы своей псевдотрехмерностью, зато была бы на порядок красивее. С другой стороны, я боюсь, что создатели Off-road 2 в силах испортить любой движок. Причем их нежелание заниматься деталями заметно абсолютно во всем. Своего максимума оно достигает и в реализации вида на происходящее. Таких видов достаточно много, но играть неудобно на любом из них. Включаем вид из кабины (точнее, из-под бампера) – достаточно приятно и вроде бы реалистично, но уж больно трясет. Ну хорошо, переходим на ближнюю внешнюю камеру – дорогу видно лучше, но опять почему-то трясет. Отводим ее чуть дальше – тряска не унимается. В отчаянии включаем максимальное удаление... Ну, вы уже догадались... Это страшно раздражает и напрягает глаза – играть более получаса без медицинской помощи просто невозможно. Зато разработчикам легче – написали один алгоритм, и рады.

После этого даже не удивляешься совершенно непонятному дизайну трасс. С тем, что вас пустили в каньон и поставили на рельсы, можно было бы еще смириться, если бы не некоторые откровенные издевательства со стороны разработчиков. Как вам, например, понравится перспектива в течение нескольких километров биться от стенки к стенке узкой улочки или туннеля, превосходящего по ширине ваш автомобиль всего раза в полтора? Обгон в таких местах просто невозможен, но этого показалось разработчикам мало: если вы не сумеете развернуться на подобном участке, то можете смело начинать игру заново, так как сделать обратный поворот вы сможете очень нескоро... Но это не самое страшное. Ужаснее всего – это деревья на трассе, настоящий бич off-roader'a. Придумать такое мог только извращенный разум. Они попадаются вам на пути везде, растут в самых неподходящих местах – в воде, на склонах, посреди дороги. Через них нельзя перепрыгнуть, практически нельзя объехать. Эти спрайтовые чудовища способны задержать вас не хуже любой скалы – при контакте с ними (даже боковом) вы просто полностью теряете скорость. Хорошо еще, если не застрянете, тогда у вас, возможно, будет шанс нагнать соперников.

Плюс ко всему, игра абсолютно аркадная. Ни о какой физике, кроме прыжков, не может идти и речи, не говоря уже о заносах или расчете центра тяжести. Здесь все по-аркадному сурово и просто – есть центр трассы, по которому вы едете. Есть не-центр трассы, на котором вы теряете скорость. Прошу любить и жаловать данный вклад Accolade в развитие упрощенных автомобильных симуляторов!

ЛОЖКА МЕДА

Было бы несправедливым вот так и закончить этот рассказ, не поведав о единственном преимуществе, в котором Off-road 2 превосходит все гоночные игры. Это саундтрек. Достаточно жесткий industrial с гитарными ритмами просто великолепен и точно отражает динамизм подобных соревнований. Еще бы, в записи участвовали такие известные в своем направлении группы, как Fear Factory, Gravity Kills и Seven Dust. Это было еще и неким экспериментом, так как названные команды не писали музыку специально для очередного Test Drive, а просто сделали cover-версии своих же хитов. Очень сложно подобрать подходящую для определенной игры музыку, и когда это кому-то удается, то нельзя не отметить такое достижение. Взяв всего лишь несколько композиций с альбома Fear Factory «Remanufacture» и Gravity Kills «Perversion» и добавив немного обработанный последний альбом Seven Dust, ребята из Accolade смогли найти некий общий стиль этих во многом непохожих групп, стиль внедорожных соревнований, безумной гонки. В итоге получившийся саундтрек вполне заслуживает отдельного прослушивания. Без игры.

ИТОГО

Не хочется совсем унижать продолжение когда-то любимой игры и называть его полной неудачей разработчиков. Но, проходя Test Drive Off-road 2 снова и снова, я не нашёл никаких доказательств обратного. По большему счету, только музыка может ненадолго задержать внимание привередливого игрока. Благодаря ей игрушка и получила свой рейтинг.

СОВЕТЫ

Первый совет – не покупайте эту игру. Если вы хотите приобрести ее ради саундтрека, найдите лучше где-нибудь последние альбомы этих групп. Поверьте, дешевле будет.

Если же вы все-таки решили использовать компакт по назначению, то следующая информация будет вам, быть может, полезна

Главные ваши враги – это деревья. Остерегайтесь подъезжать близко к ним всеми доступными способами. На большинстве этапов их обычно очень много сначала с какой-то одной стороны трассы, потом с другой. Постарайтесь не упустить момент перехода, иначе вас ждет не очень приятный выезд из леса.

Игра аркадная, поэтому не бойтесь врезаться в стенки и заборы. Максимум, что вы потеряете, это немного в скорости.

Старайтесь всегда ехать по центру трассы или по тому месту, где видна колея. Так вы развиваете максимальную скорость.

Всеми способами объезжайте лужи с грязью – по непонятным причинам они сбрасывают вашу скорость километров до 10.

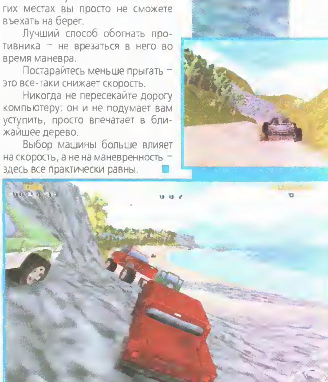
Если трасса пролегает по руслу реки, намного быстрее ехать по берегу, виляя между деревьями. Только особо не увлекайтесь – во многих местах вы просто не сможете въехать на берег.

Лучший способ обогнать противника – не врезаться в него во время маневра.

Постарайтесь меньше прыгать – это все-таки снижает скорость.

Никогда не пересекайте дорогу компьютеру: он и не подумает вам уступить, просто впечатает в ближайшее дерево.

Выбор машины больше влияет на скорость, а не на маневренность – здесь все практически равны.





Дмитрий Бурковский

TEST DRIVE 5

РАЗРАБОТЧИК	Accolade
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	автосимулятор
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 16 Мб, VooDoo2
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.7 Жертвам ГАИ посвящается... аркадный путеводитель по Москве :-)

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Кто не помнит это знаменитое произведение Стивена Кинга! Вот и временно забытый сериал Test Drive возвращается вновь и грозит превратиться в самую длинную автодорожную «мыльную оперу». Игры под этой маркой стали появляться как грибы после дождя. Вроде бы еще не отшумела четвертая часть, как появился Off-road 2, и вот теперь уже пятый Test Drive. Разумеется, за такой короткий срок сделать что-то кардинально новое просто невозможно, поэтому поклонники и ожидали только продукт с более качественной графикой и игровым процессом. Можно сказать, что оправдались не только эти ожидания.

Игра стала более интересной и живой. Появилось много новых режимов соревнований. Причем большинство из них оказались здесь как дань моде. Это и горячо любимый разработчиками Drag Race, где всё зависит от вашей способности правильно стартовать и вовремя переключать передачи, и шесть различных кубков, и ставший классикой после Need for Speed 3 режим полицейской гонки. Кстати, по поводу последнего. В режиме обыкновенной игры полицейские не играют особой роли, как это было в NFS, они просто сбрасывают вашу скорость. Зато когда вы встаете на сторону стражей порядка, игра преображается. Приходят на память излюбленные моменты из старого доброго Chase HQ, и не случайно – в Test Drive 5 режим Cop Chase реализован похожим образом. В отличие от NFS 3, здесь ваша задача – не остановить машину соперника, а «забортовать» его до тех пор, пока она не взорвется. Причем удары надо наносить с включенной сиреной. Согласен, не очень реалистично, зато увлекательно.



Еще одним явным достоинством является вполне приличное количество трасс и автомобилей – 18 и 28 соответственно. Система бонусов неплохо продумана и грамотно реализована – с самого начала видны все закрытые треки и машины; объяснено, как их можно получить. Сразу становится ясно, за что сражаешься. Такое уважительное отношение к игроку не может не радовать.

ОТЦЫ И ДЕТИ

Лейтмотивом в двух последних играх из этой серии является противостояние современных спортивных машин и автомобильных монстров конца 60-х. В ту далекую пору никто еще и не думал об экономии – по миру еще не прошелся энергетический кризис 1976 года. Когда бензин стоил дешевле содовой и объем двигателя никто не ограничивал, появились на свет такие «убийцы», как Ford Mustang 428CJ, Chevrolet Corvette ZL1, Dodge Charger и Pontiac GTO с объемом двигателя от 5 литров и мощностью от 500 лошадиных сил. В игре в компанию к ним попали наши современники 1997–1998 годов, причем даже самые достойные представители результатов деятельности автомобильной промышленности конца XX века (Jaguar XKR, TVR Cerbera, Saleen Mustang S351 и Dodge Viper) уступают своим предшественникам по всем статьям. Даже становится немножко обидно за наше поколение, но тут на помощь приходят отнюдь не серийные автомобили вроде Nissan R390 GT-1 или TVR Speed 12, и справедливость вроде бы восстанавливается. По крайней мере, до тех пор, пока разработчикам не вздумается ввести в игру concept-car'ы конца 60-х...

ГРАФИКА И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Рассказ о визуальных особенностях нового Test Drive нужно начинать с описания эмоций от просмотра заставки. Одно слово – стильно. Разумеется, оформление вступительного ролика в виде видеоклипа появилось на PC не впервые, достаточно вспомнить весьма удачные опыты Electronic Arts с Road Rash и Blue Byte с Battle Isle 3, но своей актуальности и оригинальности подобный способ не потерял до сих пор. К тому же, композиция Pitchshifter «Genius» просто идеально вписывается в общий стиль.

Графика. Достаточно сказать лишь то, что местами она затмевает горячо любимый Need for Speed 3, и это будет, пожалуй, лучшей похвалой художникам и программистам из Accolade. Действительно, дорожное полотно и проносящиеся мимо здания и «задники» выглядят просто великолепно. Конечно, реализация световых эффектов заметно уступает NFS, но это компенсируется высокой детализацией объектов и общей глубиной внутреннего плана. Такие важные моменты, как дождь, выполнены на очень высоком уровне и уступают разве что стекающим каплям из Wargasm. Наконец-то появились некоторые преимущества у владельцев ускорителей на базе чипсетов 3Dfx Voodoo 2 и NVIDIA Riva TNT. Только в том случае, если на вашей системе установлен подобный акселератор, станет доступно применение технологии Multi Dynamic Environment Mapping, позволяющей добиться более реалистичных отражений (эффекта хромирования) источников света на вашем автомобиле, чем это было реализовано всё в том же NFS.

Конечно, не обошлось и без недостатков – совершенных движков, к сожалению, пока не существует. Так, в частности, единственными нормальными моделями в игре являются ваш автомобиль и машины соперников – окружающий транспорт и полиция больше напоминают квадратные коробки без колес, скользящие по земле. Конечно, у авторов было оправдание (им пришлось создавать уникальный автопарк для каждой из стран), но все же полигонов на автотранспорт они явно пожалели, здесь надо было брать пример с Electronic Arts. Отвратительно реализован режим повтора. Такая реалистичная и красивая внутриигровая графика рассыпается в нечто непотребное, когда

камера показывает место действия с нестандартного ракурса или крупным планом. Вся магия исчезает, и выползают грубые и кривые под таким углом модели зданий и участки ландшафта. Разумеется, движок не предназначен для подобных «извращений», но никто не мешал Accolade правильно рассчитать положение камеры (тем более что она автоматическая) и исправить окружающую кривизну.

Пара слов о музыке. В записи звукового сопровождения к игре участвовало даже больше команд, чем в Off-road 2. За основу положены как оригинальные композиции Fear Factory, Gravity Kills и Pictchshifter, так и в обработке Junkie XL. Плюс к получившемуся практически альбому приложили руку сами KMFDM. Но, в отличие от великолепного звука из Off-road, музыке Test Drive 5 явно не хватает динамизма и напряженности. Теперь это легкий Industrial и неплохой Alternative, переходящие в Funk, а местами и в Trip Hop. Спору нет, получившиеся композиции красивы и интересны, но не это требуется для поддержания духа постоянного движения и безумной скорости. Хотя в любом случае подобная музыка на порядок лучше всего, что было представлено в автосимуляторах до сих пор.

АРКАДА

Свой путь к аркадности эта в прошлом действительно серьезная серия (достаточно вспомнить Test Drive 3) начала с появления Test Drive Off-road. Выход Test Drive 4 практически вслед за Need for Speed 2 SE еще раз подтвердил сложившуюся тенденцию – все производители, стремясь охватить как можно больший сектор рынка, перешли на выпуск аркадных автосимуляторов. С выходом пятой части ситуация не изменилась. И не верьте, когда в меню вас уверяют, что можно включить реалистичную физику движения. Поверьте мне, физикой – а тем более реалистичной – в TD5 и не пахнет. Повороты и заносы сработаны на редкость топорно, реализация столкновений же вообще не поддается разумному объяснению. Совсем непонятна ситуация с потерей управления – очень часто без особых на то причин машину ведет то в одну, то в другую сторону; хорошо ещё, что можно за пару секунд вернуться на трассу. Разумеется, как и в любой уважающей себя аркаде, автомобиль от ударов не деформируется; следовательно, намного проще, проходя поворот, врезаться в стенку, чем затормозить. Правда, при включении якобы реалистичного управления в десяти процентах случаев машина при столкновении входила в ничем не объяснимый занос, и происходило это даже на скорости в 20 километров. А может, у них своя, непонятная нам физика? Говорю же вам, аркада!

Но, пожалуй, самым большим минусом стал тупой и не поддающийся никакой логике алгоритм искусственного интеллекта соперников. Попытку сделать его действия более «живыми» и похожими на поступки человека можно считать успешно проваленной. Может, он и ведет себя как человек, но вряд ли этот человек в здравом уме. Конечно, приятно, когда противник постоянно ошибается, врезается и вылетает с трассы, но не с таким же постоянством! Очень часто просто невозможно проехать мимо вечных заторов и пробок, когда через каждые тридцать секунд мимо вас проносятся выркающиеся и дымящиеся автомобили соперников и тех несчастных, что оказались на их пути. Да, и упаси вас боже пересечь дорогу компьютеру – он не постесняется вас «подрезать», совершенно не заботясь о том, что сам слетит с трассы. И уж тем более вам не удастся заблокировать машину соперника – он и не подумает сбросить скорость, а будет до упора долбиться в ваш бампер. Причем создается впечатление, что траектория движений компьютера заранее просчитана, иначе чем объяснить следующий «прикол»: на одном из участков дорога раздваивается и начинаются две параллельные полосы. Машина соперника шла по правой стороне, моя – рядом. Вполне логичным было бы продолжить езду в том же направлении, но тут компьютер зачем-то вздумал уйти в левое ответвление, разумеется, не подумав обо мне, а просто нагло войдя по своей идеальной траектории. Конечно же, я не смог увернуться и ударил его в бок, протащив перед собой с десяток метров. Ответвление осталось далеко позади, но каково же было мое удивление, когда соперник начал упрямо тыкаться в мой бампер, тупо пытаясь вернуться к тому несчастному повороту. И это называется «поведение, копирующее действие реальных людей, а не идеальное компьютерное управление»? Нет уж, увольте, верните мне родных «идеальных гонщиков»!

ПОЧЕМУ

И все-таки игра хороша. Конечно, ее делают визуальные и звуковые эффекты. Но существует еще одно обстоятельство, благодаря которому она получила высокий рейтинг. А дело все в одной-единственной трассе, которой вправе гордиться разработчики и с которой начинаются соревнования. Практически реальной трассе в Москве. И сделана она (по крайней мере, первая ее часть) с такой тщательностью, что начинаешь действительно верить заверениям авторов, будто все треки действительно существуют на самом деле. Мало того: начинающаяся на Красной Площади и проложенная от Васильевского спуска, Кремлевской набережной и Каменного моста к библиотеке имени Ленина и Моховой, она заполнена до такой степени родными «Жигулями», «Москвичами», «КАМАЗами» и снегоуборочными машинами, что даже не удивляешься, когда в погоню за тобой бросается доблестный сотрудник ГАИ, пардон, ГИБДД на старой доброй «копейке». Непередаваемые ощущения!

СОВЕТЫ

Таковых, собственно, будет немного, и главный из них – никогда не пересекайте дорогу соперникам, лучше просто уйдите в сторону, дешевле будет.

Не обращайте внимания на полицию, но и не пропускайте ее вперед, иначе уйти будет невозможно и вы потеряете время. Вообще, полицейские очень быстро забывают о вас, и блокировать дорогу или ставить шипы вам никто не будет.

Заносы здесь условны, но и ими не пренебрегайте пользоваться – при правильном вхождении в поворот можно, не снижая скорости, преодолеть участок любой сложности.

Аркада – она и есть аркада, так что здесь лучше врезаться в стену, чем затормозить.

Если все-таки вам придется сбрасывать скорость, лучше делать это, отпустив педаль газа.

Если вам необходимо срочно затормозить, сначала дергайте ручник, а потом уже жмите на тормоза.

Поэкспериментируйте с ручником, иногда он очень сильно выручает.

Стартуя во время гонки (особенно – в Drag Race), держите тахометр в рамках 75–85 процентов от максимальных оборотов, и как только раздастся сигнал на старт, выжимайте полный газ.

Если вы пользуетесь ручной трансмиссией или участвуете в заездах Drag Race, старайтесь переключаться на следующую скорость, когда стрелка тахометра достигнет последней ограничивающей черточки в красной зоне – в этой игре сжечь движок невозможно.

Не забывайте, что хоть старые автомобили намного мощнее, дорогу они держат не всегда хорошо; обращайте внимание на графики, выбирая свое средство передвижения.





Дмитрий Бурковский

COLIN MCRAE RALLY

РАЗРАБОТЧИК	Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ	Codemasters
ВЫХОД	ноябрь 1998 г
ЖАНР	автосимулятор
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 16 Мб, 3D-ускорит

ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.3 Реальная альтернатива реальному автомобилю





ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

Все чаще в последнее время стали появляться игры, в названиях которых мелькают известные имена. И хорошо еще, если очередная знаменитость участвовала хотя бы в качестве консультанта, а не просто продала право использовать свое имя тому, кто больше заплатил. Расчет верен: игра может привлечь фанатов, а фанаты – люди отчаянные; кто знает, вдруг весь тираж скупят? Вот и вываливается на прилавки магазинов гора ширпотреба с громкими названиями.

Вышесказанное не имеет никакого отношения к Colin McRae Rally. Здесь все, как говорится в одной старой рекламе, «всерьез и надолго».

Вообще, создание автосимулятора – занятие тяжелое и неблагодарное. Попробуешь приблизиться к реальности, сделать физику настоящей, а трассы – сложными, так от тебя отвернется добрая половина населения, сочтя игру слишком запутанной и неуправляемой. Решишь немножко ослабить гайки и ввести некие условности, так сразу же фанаты заклюют и обзовут аркадой. Создание симулятора ралли – вещь неблагодарная вдвойне. Ведь когда на трассе не видно ни соперников, ни оживленного движения, а единственным противником является беспощадный и жестокий счетчик времени, очень сложно привлечь внимание игрока к абсолютно безжизненной трассе и не вызвать у него чувство неподдельной скуки. И, как ни странно, Colin McRae это удается. Через пару часов таймер становится злейшим врагом, к концу дня начинаешь мыслить отрывистыми фразами второго пилота, собираясь на работу, в уме подбираешь подходящий для погоды за окном config, а уже садясь за руль, понимаешь, что в реальной жизни у тебя нет штурмана.

За всей этой суматохой забыл представить человека, чье имя легло в название игры. Итак – Колин Мак-Рэй, ралли-гонщик мирового класса, участник самых престижных в этом виде спорта соревнований, за плечами которого десятки тысяч пройденных миль и не одна разбитая машина. Теперь, когда приличия соблюдены, можно просто сказать: Колин постарался на славу. Не знаю, сказалось его влияние или опыт Codemasters в создание отличных автосимуляторов, но игра заслуживает всяческих похвал. И в первую очередь – за профессиональное отношение к своему делу.

ВИРТУАЛЬНАЯ ФИЗИКА

Первое, где проявляется указанный профессионализм, это создание физической модели. Можно долго рассуждать по этому поводу, но все равно ясно одно – модель поведения автомобиля в Colin McRae лучшая в своем классе. Механика движения, заноса, переворота и прыжка – все до предела реалистично. Идеальная реализация сцепления автомобиля с дорогой – машину чувствуешь, будто сам сидишь за рулем. Асфальт, гравий, песок, грязь, снег и трава – на всех покрытиях ваш любимец ведет себя по-разному. Технический этап в Швеции превращается в сложнейшее испытание, когда даже шипованная резина не в состоянии дать должного сцепления, и приходится проходить повороты, бросая машину то в один, то в другой глубокий занос с риском влететь в сугроб и навсегда расстаться с надеждой на призовое место. А скоростная трасса на Корсике, наоборот, грозит из лишним приливом уверенности в том, что уж на асфальте да со слиском вы всегда справитесь с поворотом, и как следствие – быстрый и жестокий переворот.

Мощный физический движок позволяет обсчитывать траекторию движения каждого колеса, благодаря чему в игре точно реализованы различия передне- и полноприводных автомобилей. И выражается это не только в правильном поведении машины при выходе из заноса, но и в таких мелочах, как визуальные эффекты, например, вылет грязи или бессильное вращение пробуксовывающих ведущих колес. Не менее реалистично выглядят и повреждения. Конечно, последние немного условны, поскольку на такой скорости обычно разбиваются в лепешку, но тем игра и отличается от реальности, что позволяет себе некий отход от нее в сторону увеличения интереса. Если у вас заклинит колесо, то удержать автомобиль будет очень непросто. Если полетит верхняя передача, можно прощаться с надеждой прийти первым. Если испорчены тормоза, то лучшим вариантом будет просто сойти с трас-

сы. Да, правильное пользование ручным и обыкновенным тормозом играет здесь важнейшую роль. Это чуть ли не единственный симулятор ралли, где намного лучше притормозить, чем на полной скорости влететь в забор. Все логично, это соревнования. За всю гонку редко приходится пользоваться последней передачей, а о том, чтобы развить максимальную скорость, не может быть и речи. Но постоянная «игра» с коробкой передач и тормозами совсем не раздражает – хорошо отработанная физическая модель просто не дает повода для возражений. Молча соглашаешься с Codemasters: «Да, так оно и есть и в реальной жизни Я никогда бы не прошел тот поворот»

ВНЕШНОСТЬ

Графика Colin McRae достаточно хороша. Ее нельзя считать плохой, но и нельзя назвать идеальной. Уступая лучшим образцам в виде Need for Speed 3 и Test Drive 5, она очень даже неплоха на фоне других подобных симуляторов. Но что в ней поражает, так это обилие мельчайших деталей, заметных отнюдь не сразу. Модели автомобилей сделаны на хорошем уровне и практически полностью копируют своих реальных собратьев. Тоже можно сказать и о салоне каждой машины и торпедо с приборами. Машина со временем покрывается грязью и пылью, стекла бьются, кузов мнется. Камера при повторе делает прозрачными мешающие объекты. Словом, сразу видна рука профессионала.

Вообще, та самая рука в Colin McRae видна везде. С подобным вниманием авторы подошли ко всему, вплоть до озвучки. Мало того, что шум двигателей у разных автомобилей был записан на спецполигоне, так еще пригласили для записи голоса штурмана Ники Гриста (Nicky Grist), настоящего второго пилота Колина. Впрочем, от Codemasters никто и не ожидал иного

FICTIONAL REALITY

В свете всех перечисленных достоинств тем более удивителен тот факт, что Colin McRae является достаточно простой игрой. Можно сказать, получилось что-то вроде аркады с реалистичностью симулятора. Затрудняюсь определить ее жанр, да и стоит ли? Скажем так это автосимулятор, в который будет интересно играть и профессионалам, и новичкам. Для последних существует даже специальный курс обучения вождению, где вашим инструктором станет сам Колин Мак-Рэй. Присутствующие в игре условности можно списать на счет ее стремления быть доступной всем. Конечно, немного расстраивает недостаток параметров настройки автомобиля и явная нехватка доступных с самого начала этапов. Кстати, по поводу последних. Новые треки открываются по мере прохождения чемпионата, но это не главное. Самое интересное то, что с повышением уровня сложности полностью меняется парк доступных вам автомобилей – чем выше, тем мощнее. Более того, если вначале сами трассы выглядят упрощенными – всего три этапа плюс возможность ремонтировать машину после каждого, то уже на среднем уровне треки приобретают все большее сходство с реальными, количество отрезков увеличивается раза в два, и приходится тщательно выбирать настройки и бережно обходиться с автомобилем – ближайший техпункт будет нескоро

СОВЕТЫ

Ограничимся лишь кратким описанием трасс и некоторыми рекомендациями

Новая Зеландия

Первая и достаточно неприятная трасса. Основную опасность представляет лес, выбраться из которого не так-то просто, поэтому лучше потерять время на торможении, чем пробираться через деревья.

Греция

На самом деле это скоростная трасса, так что не верьте своим механикам и верните установки коробки передач на среднее значение (а ещё лучше – чуть увеличьте их, тем самым подняв скорость). Да, и постарайтесь создать приличный запас во времени перед последними двумя отрезками.

Монте-Карло

Это не такая уж и сложная трасса, как может показаться на первый взгляд. Просто максимально уменьшите дорожный просвет и на первых отрезках замените резину на шипованную. Чуть позже можно будет поставить дождевую – на последних этапах она позволит вам с лихвой отыграть потерянное время.

Австралия

Очень простая трасса, особенно учитывая обилие прямых отрезков. Для пущего эффекта можно до максимума «удлинить» передачи. Главное – не потерять управление: если вы не можете держать дорогу на большой скорости на равнине, просто двигайтесь прямо, как можно меньше вращая рулем.

Швеция

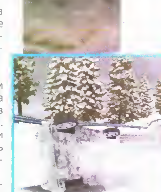
Одно из самых сложных испытаний. Если у вас достаточный отрыв по очкам в общем зачете, можете смело приходить в ней хоть шестым. Если же нет, не волнуйтесь, выиграть здесь все-таки можно. Главное – минимизировать потери во времени на первых трех технических этапах. Пусть даже вы будете ехать на минимальной скорости, здесь главное – не влететь в сугроб. Если вы застряли, можно начинать заново. Ближе к середине гонка перейдет в обычное русло, и у вас появится шанс вернуть себе время и очки.

Корсика

Достаточно простой и скоростной этап. Верните соотношение передач в среднее положение и установите минимально жесткую подвеску. Пока вы едете по серпантину в горах, не бойтесь идти на большой скорости и врезаться в скалы и бортики – машину можно потом починить, а времени вы так потеряете гораздо меньше. Трудности начинаются, когда вы спускаетесь ниже, ближе к морю. Важно, чтобы у вас был достаточный временной отрыв от соперников.

Индонезия

Не самая сложная, но и не самая легкая трасса. Старайтесь избегать длинных заносов, иногда из-за них вы не замечаете, как вылетаете в джунгли. Лучший способ сократить потери времени – пользоваться ручником.



Великобритания

Очень неприятный этап, и прежде всего тем, что после вылета с трассы у вас очень мало шансов вернуться, не уступив во времени. Мораль – лучше не рисковать и притормозить, тем более, что грязь разбитых проселочных дорог обеспечивает не лучшее сцепление.

Теперь несколько общих советов. Основной тезис уже поднимался не раз по тексту этой статьи – всегда лучше сбросить газ или затормозить.

Самый простой способ пройти поворот – управляемый занос. Идите по центру и входите в поворот, бросая руль в сторону и не сбрасы-





вая скорости. Когда машину поведет в противоположную сторону, отпустите газ, резко выжмите его снова и бросьте руль в сторону, противоположную заносу. На повторе выглядит красиво, да и выполняется легко, но осваивание отнимает слишком много времени.

Но и тормозить надо правильно. Существуют два способа вхождения в поворот на торможении, и каждый применяется в зависимости от ситуации. Первый используется в большинстве обычных ситуаций, когда скорость чересчур велика: вы держите машину по центру, при приближении поворота жмете на тормоз и только потом заходите в поворот по кратчайшему внутреннему радиусу. На половине пути выжимаете газ и восстанавливаете управление. Второй позволяет добиться более высокой скорости на выходе, но сам по себе намного более рискованный. В этом случае вы заходите в поворот одновременно с торможением по внешнему радиусу и стараетесь, чтобы силы инерции прижали вас как можно ближе к внешнему краю дороги. Самая большая проблема при таком способе – правильно рассчитать скорость движения и точку начала торможения.

И, наконец, не забывайте, что все автомобили либо переднеприводные, либо у них ведущими являются все четыре колеса. Так что если вас понесло в сторону или вы начали вилять, одновременно с маневром рулевым колесом отпустите и нажмите вновь педаль газа, в большинстве случаев это существенно облегчает жизнь.

Дмитрий Бурковский

FIFA '99

РАЗРАБОТЧИК	EA Sports
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	ноябрь 1998 г
ЖАНР	спортивная игра
ТРЕБОВАНИЯ	P-90, 16 Мб, реком. 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.4



ТРАДИЦИЯ

Вот уже на протяжении пяти лет Electronic Arts в лице своего канадского отделения EA Sports продолжает с завидным постоянством выпускать спортивные игры своей девяностой серии. Разумеется, угадать название того, что появлялось в конце каждого года, было абсолютно не сложно. Никто не сомневался, что в конце 1998 выйдут NHL '99, NBA Live '99, Madden NFL '99, Tiger Woods '99 и, конечно же, FIFA '99. Впрочем, относительно последней все-таки возникали некоторые опасения – а вдруг боссы из EA решат, что после прошедшего этим летом чемпионата мира по футболу народ пресытился играми, посвященными этому виду спорта? К тому же многие сомневались, сможет ли Electronic Arts представить действительно что-то новое за столь короткий срок, отведенный им после внеочередного выхода ставшего приятным сюрпризом World Cup? Хотя большинство игроманов все-таки верило в здравый смысл и профессионализм EA – начиная с незабываемого FIFA International Soccer, игры под маркой FIFA '9x просто оставались вне конкуренции. Споры улеглись достаточно быстро – последовало заявление Electronic Arts о том, что никто никогда не собирался прекращать работы, что новая серия будет «больше и лучше, чем когда-либо», стали появляться первые скриншоты и превью, и, наконец, в продаже появилась сама игра. Итак, приветствуйте – FIFA '99!

DEJA VU

Да, я действительно где-то это уже видел. Причем раз десять или пятнадцать. В FIFA '99 не появилось ничего нового. Впрочем, интересно было бы узнать, что нового и оригинального можно внести в вид спорта, которому уже более ста лет? Вполне логично, что и игры на эту тему вряд ли могут кардинально отличаться. Конечно, где-то лучше графика, где-то движения, какой-то симулятор лучше озвучен, в каком-то больше команд. По сути, все эти игры можно назвать самыми типичными клонами. Разумеется, так оно и есть, но от этого играть в них не становится менее интересно, отнюдь. В этом-то и состоит прелесть спортивных симуляторов – каждый раз тебя ожидает новое действие, новый подвох со стороны противника, новая тактика и стратегия. Прогресс тоже дает о себе знать – растет невероятными темпами мощь персональных компьютеров, появляются новые платформы. Все просто – люди с радостью будут играть в *старую* игру, но с новой графикой и новыми спецэффектами. Например, шахматы всегда останутся шахматами вне зави-



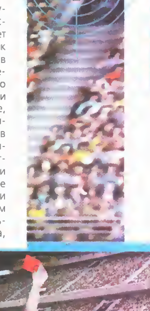
симости от того, вырезаны фигурки из золота и слоновой кости или изображены на экране вашего монитора – смысл и величие игры от этого не меняется. Но хватит рассуждений, поговорим лучше о том, во что будут играть многие любители футбола довольно долгое время. По крайней мере, до выхода FIFA 2000.

ДАЙТЕ МНЕ SHOTGUN

Разумеется, за основу был взят надежный и проверенный годами движок Virtual Stadium, впервые примененный в классическом FIFA International Soccer для телевизионной приставки 3DO в далеком 1994 году. С тех пор, претерпев многие косметические и не косметические изменения, это творение талантливых программистов из EA Sports не перестает нас радовать. Сложно было создать что-то лучше World Cup, но все-таки эти ребята смогли выжать из наших машин еще чуть чуть, еще немножко приблизиться к реальности. Это кажется смешным – не заметно никаких особых отличий, но FIFA '99 все-таки выглядит намного лучше своего предшественника. В моделях игроков стало больше полигонов, но это не главное. Они стали более живыми. Разнообразие движений, жестов и действий просто поражает – здесь никто не экономил на Motion Capture. На одежде видна практически каждая складка, все предметы и игроки отбрасывают совершенно правильные тени. Достаточно начать матч при ночном освещении и последить за тем, как вратарь вводит мяч в игру – поистине, ускорители изменили наше представление не только о симуляторах и «стрелялках». Вдобавок, любителей качественной графики ждет еще один сюрприз – «живые» лица участников матча. Технология Cyber Faces, впервые примененная в прошлогоднем NBA Live '98, сменила свое название на Virtual Faces и предстала перед нами в новом виде. Игроки стали открывать рты, что-то кричать, гримасничать, радоваться, ругаться, сетовать на судьбу и вратаря. Конечно, это немножко отличается от того, что представлено в NBA Live '99, но эта серия всегда была плацдармом для EA, используемым для обкатки новых технологий. К тому же, системные требования последней намного выше. Кстати, именно низкие запросы стали еще одним приятным сюрпризом, особенно в нынешней ситуации, когда каждая новая игрушка требует себе чуть ли не PII 450 плюс Voodoo 2 или Riva TNT. Тогда как модели игроков из совершенно неприхотливой FIFA '99 могут спокойно дать фору многим современным трехмерным «стрелялкам».

Такое заботливое отношение проявляется абсолютно во всех аспектах, в том числе и в звуковых эффектах и музыке. Заметно возрос словарный запас у телекомментаторов, трибуны разучили новые «кричалки» и по-прежнему создают непередаваемое ощущение полного стадиона (кстати, здесь до сих пор применяется самая первая из всех «виртуальных технологий» EA Sports, так называемый Virtual Sound, появившийся еще в конце 1993 года). Музыка окончательно перешла в сторону веселого Funk'a и не агрессивного Trip Hop'a, очень неплохо дополняя «общую атмосферу праздника».

Отдельной благодарности заслуживают создатели AI, алгоритмов искусственного интеллекта. Даже на среднем уровне достаточно проблематично дойти до финала, а когда вы включаете World Class... На максимальной сложности игра очень сильно напоминает настоящий матч с постоянным действием и напряжением то у одних, то у других ворот. Отбив атаку, нельзя расслабляться – любая ошибка может привести к поражению, противник не прощает глупости. Впрочем, в этом плане FIFA '99 абсолютно демократична: если вы хотите просто расслабиться после трудового дня и заодно потешить свое самолюбие, ставьте самый легкий уровень, выбирайте сборную Бразилии, а в противники – какие-нибудь забытые богом острова, тогда баскетбольный счет вам обеспечен. Если же вы ищете трудности и жестокое сражение, включайте World Class и выходите самым слабым клубом национального чемпионата Бельгии или США против Интера, «Ювентуса», Боруссии или Манчестера – и «добро пожаловать в ад», как говорил один герой одного знаменитого фильма.





НАШИ В ГОРОДЕ

На коробке и в пресс-релизе изложена информация о 12-ти национальных чемпионатах, 250 клубах, всех сборных и 16-ти стадионах. Собственно, этим привлечь нас сложно – чемпионата России по футболу здесь нет и не предвидится, зато фанаты встретят московские «Спартак», «Локомотив» и «Динамо», киевские «Динамо» и ЦСКА и еще одно «Динамо», уже из Тбилиси. Иначе говоря, в FIFA '99 представлены все клубы, принимающие в этом году участие в трех ведущих межнациональных турнирах: Лиге Чемпионов, Кубку обладателей Кубков и Кубку УЕФА. Конечно, в связи с этим нет полной репрезентативности даже среди российских клубов, но, согласитесь, всегда приятно сыграть за клуб из своей страны, пусть вы и не являетесь болельщиком данной команды.





В отличие от Test Drive 5, фактор внимания разработчиков к нашей стране не повлиял на рейтинг игры. Строго говоря, игра заслуживает десяти баллов, но, во-первых, не все любят футбол в частности и спортивные игры вообще. А во-вторых, я уже кое-что говорил вначале про deja vu...

ОСОБЕННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ

Интерфейс и управление заслуживают отдельных похвал – на первый взгляд, авторы стараются не загружать игрока. Но при дальнейшем рассмотрении становиться понятно, что все отнюдь не так просто. На самом деле управление достаточно громоздкое и изобилует всевозможными комбинациями и трюками, большинство из которых вы никогда не будете использовать. Но среди них можно найти несколько совершенно потрясающих возможностей, серьезно облегчающих жизнь. В принципе, все приемы знакомы по World Cup, но и здесь появились некоторые различия. Я не буду приводить основных приемов вроде удара, паса или подката, остановлюсь лишь на особенностях нападения. Ниже перечислены комбинации с использованием клавиатуры; если вы играете на джойстике или геймпаде, нажимайте соответствующие клавиши.

Мяч у игрока

Ctrl или **Alt + S** – обвод соперника;

Ctrl или **Alt + D** – вращение вокруг своей оси с мячом;

Ctrl или **Alt + Q** – симуляция фола;

Ctrl + E – закрытый пас с обманным движением;

Ctrl + A – бросок через соперника с последующим разворотом;





Alt + E – обвод соперника во время движения;

Alt + A – разворот с последующим броском через соперника;

Два раза **A** – попытка перебросить мяч через вратаря,

Два раза **D** – удар понизу;

Два раза **S** – быстрый пас;

Два раза **E** – быстрая передача на ходу.

Мяч в воздухе

Держать **A** – навес;

Держать **S** – пас, отскок мяча в ноги;

Держать **D** – сильный удар головой;

Два раза нажать и держать **A** – удар по мячу ногой, для навеса;

Два раза нажать и держать **S** – удар по мячу ногой, для паса;

Два раза нажать и держать **D** – удар на лету по воротам;

Два раза нажать и держать **D** + направление – удар через себя, «колесо».

СОВЕТЫ

Когда отбираете мяч, старайтесь чередовать подкат и простой отбор. Причем предпочтение следует отдавать последнему – намного более надежный способ, практически не влекущий за собой фола.

Если выхода нет, можно проводить подкат и сзади – даже максимально бдительный судья назначит свободный лишь в 10 процентах случаев.

Лучше не экспериментировать с запрещенным фолом, особенно около своих ворот, – штрафной и красная карточка обеспечены, а выгода сомнительна.

Один из способов не совсем честной игры: поставьте строгость судьи на максимум и при первой же возможности симулируйте фол.

Старайтесь разработать по одной тактической схеме для стандартной игры, максимальной обороны и атаки и менять их как можно чаще уже в процессе. Например, если противник пробивает свободный недалеко от ваших ворот, переходите на время в глубокую защиту, а затем после перехвата мяча возвращайтесь в нормальное состояние. Когда же вы сами пробиваете угловой, бросайте всех игроков в штрафную противника – в образовавшейся суматохе появляется отличный шанс для увеличения счета.

Обращайте внимание на цвет рамки вокруг игрока, им обозначается усталость футболиста. Как только значок сильно потемнеет, меняйте спортсмена.

И напоследок еще один небольшой совет. Залог вашего успеха – умелое использование комбинаций клавиш, в частности, тех, которые отвечают за обвод противника. Самый лучший вариант – **Alt + E** – просто позволяет творить чудеса. С помощью этого приема можно легко проходить через строй защитников, обыгрывая даже вратаря и вкатывая мяч в пустые ворота.

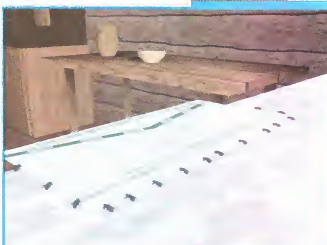
Дмитрий Бурковский

ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Nikita	РАЗРАБОТЧИК
Nikita	ИЗДАТЕЛЬ
декабрь 1998 г	ВЫХОД
приключение	ЖАНР
P-100, 16 Мб, 3D-ускоритель	ТРЕБОВАНИЯ
★★★★★★☆☆☆	ГРАФИКА
★★★★★★★★☆☆	ЗВУК
★★★★★★★☆☆☆	ИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Очень необычная игра, трехмерная сказка плюс почти авиасимулятор 7.8	ОБЩИЙ РЕЙТИНГ

В последние годы стало очень модно говорить о скорой кончине такого старого жанра, как adventure, приключения. И каждый готовящийся к выходу квест заявляет о себе как о спасителе жанра, способном вновь привлечь внимание уставших игроков к миру вечных загадок и головоломок. Разумеется, ни одному из них так и не удалось никого спасти. И, скорее всего, по той причине, что квест как класс и не собирался нас покидать. Просто со временем у игроков меняются приоритеты, да и индустрия устанавливает новые стандарты. Adventure никуда не исчезают. Они эволюционируют. На смену спрайтам приходит объемная графика и поддержка ускорителей, на смену вида со стороны – вид от первого лица, на смену вечной манипуляции с предметами – простая беседа. Вот и сейчас перед нами еще одно доказательство теории Дарвина о происхождении видов, история о том, как далеко могла зайти та самая эволюция.

С самого начала «Шестое измерение» привлекало к себе внимание своей необычностью. Еще бы, столь неординарный сюжет и воплощение! Пожалуй, немного проектов предоставляли игроку возможность «взять на себя управление» пчелой в полностью трехмерном мире. К тому же, авторы заявляли о том, что в их творении будут полностью искоренены все стереотипы жанра, что игра станет первым объемным «летающим приключением», что она одинаково будет интересна и взрослым, и детям, что станет, в конце концов, первым российским продуктом, изначально создававшимся с поддержкой 3D-ускорителей. Что ж, «Шестое измерение» уже в продаже, а нам остается лишь согласиться с этими утверждениями. И если не со всеми, то уж с большинством – точно.



BEE LORE

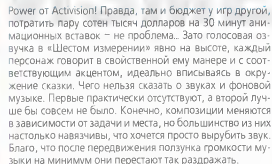
Это повествование о девушке Дарье, превращенной в пчелу. История проста и незатейлива – есть злой колдун, есть слишком любознательная героиня, есть небольшой и самодостаточный мир со своими проблемами и недостатками, и, конечно же, есть игрок, который хочет помочь Дарье вернуть свой первоначальный облик. И здесь интересна прежде всего игровая концепция. Все-таки вид от первого лица остается еще очень большой редкостью в приключенческих играх, а выбор пчелы в качестве действующего лица просто ставит «Шестое измерение» в стороне от всех стандартных адвентур, начисто снимая вопрос о заимствовании идеи. И самым большим сюрпризом является, пожалуй, свобода перемещения, пусть и ограниченная тремя комнатами и чердаком, но в остальном полная. Когда я в первый раз запустил игру, то минут этак 15 просто летал вокруг, ничего не делая и наслаждаясь реализацией полета. Вначале окружающая действительность кажется полностью безжизненной. Некоторое время игрок, привыкший рассматривать все с позиции человека, просто не замечает, сколько других персонажей живет вокруг. Это действительно мир, пусть и очень небольшой, но со своими обитателями и проблемами, своими героями и предателями, с добром и злом, наконец. Конечно, игра не претендует на роль триллера. «Шестое измерение» – это типичная сказка, история, которая будет интересна и взрослым, и детям.

ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Как уже отмечалось выше, игра полностью трехмерна. И это добавляет разработчикам, как минимум, две новые проблемы: во-первых, сложность создания действительно хорошего движка, а во-вторых, дополнительные трудности с дизайном. По большему счету, программисты и художники «Никиты» с этими задачами более или менее справились. Конечно, движок вызывает нарекания, но, к большому сожалению, ничего лучшего среди российских разработок пока так и не вышло. Объекты не могут похвастать излишним количеством полигонов, интерактивность на нуле, окружающих предметов катастрофически не хватает. Хотя некрасивым и убогим назвать его нельзя, скорее даже наоборот. Есть что-то милое и родное в этих явно не избалованных качественными текстурами моделях, позволяющее графике все равно оставаться милой и приятной. К тому же визуальная часть «Шестого измерения» может похвастать такими бонусами, как имитация пчелиного зрения (слава богу, что ее можно отключить) и эффект стереоизображения, для чего в коробку входят даже красно-синие очки! Правда, в версии для 3D-ускорителя все вышеперечисленные прелести отсутствуют. Но это не должно вас расстраивать. Конечно, стереорежим – это здорово, но, во-первых, 320x200 (а только в таком разрешении можно его использовать) – это уже не так хорошо, а во-вторых, в игре слишком много мелких деталей, которые сложно заметить. Что поделаешь, здесь по сюжету все главные герои – микроскопические. К тому же в очках уж очень все психоделично выглядит – ночью и с выключенным светом играть никому не рекомендую.

Пара слов о «сопутствующем». Заставки средненькие, но это беда почти всех российских разработчиков, что, кстати, очень странно – видели бы вы сделанный ребятами из Питера ролик к новой Civilization: Call to

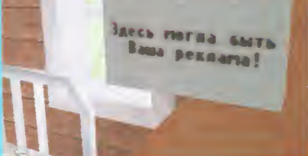




Power от Activision! Правда, там и бюджет у игр другой, потратить пару сотен тысяч долларов на 30 минут анимационных вставок – не проблема... Зато голосовая озвучка в «Шестом измерении» явно на высоте, каждый персонаж говорит в свойственной ему манере и с соответствующим акцентом, идеально вписываясь в окружение сказки. Чего нельзя сказать о звуках и фоновой музыке. Первые практически отсутствуют, а второй лучше бы совсем не было. Конечно, композиции меняются в зависимости от задачи и места, но большинство из них настолько навязчивы, что хочется просто вырубить звук. Благо, что после передвижения ползунка громкости музыки на минимум они перестают так раздражать.

Теперь плавно переходим ко второму вопросу – смогли ли авторы воплотить в жизнь свою идею, реализовать все возможности свободного полета? Я бы сказал, вполне. Если и не реализовали на 100 процентов, то, по крайней мере, недалеки от цели. Эффект действительно очень неплох – после 5 минут бесконечных полетов и ползанья вниз головой может легко закружиться голова даже у опытного фаната Descent. Поверьте мне, «пилотирование» пчелы совсем не похоже на управление атмосферным истребителем. И здесь сказываются наши особенности восприятия окружающего мира – местами все выглядит более чем странно. Когда я в роли пчелы впервые залетел в бутылку, то достаточно долго бессмысленно бился об стенки, пытаясь найти выход. Вероятно, именно так и чувствуют себя насекомые, когда не могут найти выхода из стеклянной ловушки, а мы стоим рядом и сокрушаемся их «тупости» – ну как же можно не увидеть открытое горлышко? Так и в игре бывает сложно выбраться из, казалось бы, простой ситуации. Здесь, конечно, мешает постоянное «приклеивание» героини к любой поверхности, мгновенно дезориентирующее игрока, – приходится огибать все углы на достаточном расстоянии.

Второй отличительной особенностью новой концепции будет, пожалуй, полное отсутствие такого привычного для приключения Inventory. Да, господа, перед нами представитель очень редкого жанра «разговорных» квестов со всеми вытекающими отсюда последствиями. Но сложность его не в том, чтобы подобрать необходимую фразу (с этим как раз никаких проблем не возникает), а в том, чтобы найти того, кому это надо сказать. Найти в прямом смысле – как правило, вы знаете или догадываетесь, кто вам может помочь, только вот этот «кто-то» вечно норовит куда-нибудь исчезнуть. Правда, временами и сами задачи несколько маразматичны, но что вы хотите – это же сказка. Здесь не обязано всё следовать законам логики. Да и сами загадки не такие уж и сложные, прохождение игры по силам и семилетнему ребенку, умеющему читать. В принципе, игрушка рассчитана на то, чтобы ее смог пройти каждый. Этому способствует мудро сделанная система подсказок, за ее внедрение – отдельное спасибо всем из «Никиты». Все очень просто и зависит от того, хотите вы думать сами или позволите авторам вести вас к финалу. Достаточно выбрать уровень сложности, и вы либо будете оставлены один на один с игрой, либо будете получать советы чуть ли не по полному прохождению. Причем следующий совет будет приходить лишь через некоторый промежуток времени, заставляя игрока хоть и немного, но все-таки задумываться о происходящем. Всё это делает игру доступной любому. Вот что значит демократичность!



Конечно, не обошлось и без явных проколов в дизайне. Некоторые вещи просто раздражают – ну зачем авторы создали этот ужасный лабиринт? Ведь подобные головоломки являются постоянным атрибутом столь не любимых «Никитой» классических квестов, а еще и текстуры на стенах смотрятся настолько убого, что хочется запустить заставку Windows «Лабиринт» и просто наслаждаться ею – там они подобраны намного лучше, ей-богу! Что еще можно сказать? Ну не бывает таких подвалов даже в доме злого колдуна!

Но все-таки игра остается игрой. Пусть и немного детской, и «ненастоящей». Но больше всего радует то, что разработчики, несмотря на все трудности, так и не потеряли чувства смешного. Это далеко не юмористический квест, скорее наоборот. Но есть много мелких «приколов» вроде надписей на туалетной бумаге и коробке спичек, светлячка, чьи реплики пересекаются с высказываниями Президента, таракана-алкоголика, муравьев, из-за недостатка финансирования отказывающихся противостоять расширению НАТО на Восток, формулы этилового спирта на столе с колбами и алхимическими приспособлениями. Эти и подобные моменты делают игру намного милее и забавнее. А подчеркнутая детскость происходящего местами даже на руку «Шестому измерению» – появляется намного меньше поводов для придирок.

СОВЕТЫ

Поскольку игру при желании (правда, на самом низком уровне сложности) можно закончить за один вечер, то давать полное прохождение бессмысленно. А вот небольшие подсказки – пожалуйста.

Итак, первый совет – чтобы не «убить» весь интерес, играйте без чьих-либо советов (это относится к любому квесту).

Если же вам лень думать самим, ждите третьей подсказки по каждой проблеме – она всегда самая полная и в большинстве случаев просто объясняет, что точно надо сделать.

Старайтесь сохраняться после каждого вашего действия.

Управлять лучше всего мышкой.

Если вы почувствовали запах меда, то, пока не поздно, резко поворачивайте в сторону.

Нашатырь помогает избежать этого запаха, пока вы опускаетесь внутрь.

Если не можете что-то найти, всегда просматривайте все укромные места вроде углов и задних стенок.

Практически во все шкафы и тумбочки можно залететь.

Когда вы, как вам кажется, окончательно застрянете, а из подсказки не будет ясно, что делать, поговорите с Поликрылом.

В часы можно влететь, когда они начинают бить.

Во второй раз Зорку можно найти в буфете.

Чтобы не заниматься лишними поисками, всегда запоминайте, в какие щели вы влетали.

Существуют разные виды пыли, и чихают от них поразному.

И последнее: нарисуйте все-таки карту лабиринта, это здорово помогает.

Андрей Шаповалов и Кирилл Шитарев

FALLOUT 2

Black Isle Studious	РАЗРАБОТЧИК
Interplay	ИЗДАТЕЛЬ
ноябрь 1998 г.	ВЫХОД
RPG	ЖАНР
P-133, 16 Мб, SVGA	ТРЕБОВАНИЯ
★★★★★★★★★☆	ГРАФИКА
★★★★★★★★☆☆	ЗВУК
★★★★★★★★★★	ИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Одна из лучших RPG за всю историю. Бегите и покупайте! 10.0	ОБЩИЙ РЕЙТИНГ

Год назад вышел первый Fallout. Игра сразу же обратила на себя внимание и впоследствии была признана лучшей ролевой игрой 1997 года. Некоторый дополнительный ажиотаж вокруг нее вызвало и заявление разработчиков, что продолжение для Fallout будет готово в рекордно короткие сроки – всего через год.

Вообще говоря, обещания разработчиков и реальное время выхода игр – вещи в последнее время трудно совместимые. Тем приятнее было убедиться, что исключения возможны – Fallout 2 вышел в срок.

Второй приятный момент – авторы выпустили свое детище на старом движке, справедливо решив, что снова изобретать велосипед глупо (тем более, что этот «велосипед» назван лучшей ролевой игрой прошлого года). Если для First-Person Shooter или 3D-action графика – основа основ, то для RPG на первый план выходят проработанная вселенная и свобода действий. И то, и другое в Fallout 2 реализовано просто великолепно. Логично построенный мир, лихо закрученный сюжет – и при этом совершенно все в ваших руках. Никакого ограничения по времени больше нет. Можете спешить спасать свою деревню, можете не спешить; можете вести себя скромно и тихо, делая ставку на ум и дипломатию, а можете ломиться напролом с пулеметом наперевес; можете внимательно следить за всеми тонкими нитями, из которых разработчики сплели сюжет игры, а можете пропустить всю не очень важную для выполнения заданий информацию мимо ушей; можете навещать бордели в каждом встречном городишке, а можете жениться, как всякий солидный человек... Короче говоря, все в ваших руках.

Большая часть недоработок первой части игры была устранена, хотя при этом, по словам одного остроумного члена редакции «Игромании», «игра лишилась старых багов, взамен которых приобрела новые». Это несколько глючное управление действиями ваших напарников во время боя, проблемы с боксерским поединком в New Reno, странные задержки при загрузке локаций/сохраненных игр и т. п.

И тем не менее перед нами шедевр. Тут двух мнений быть не может. Если вы любите RPG и до сих пор не сыграли в Fallout 2, то вы потеряли кусок жизни.

А в довершение – интересная новость. Разработчики пообещали, что третья часть игры будет, но... она будет трехмерной! Чем это обернется, непонятно, зато уже сейчас ясно – Fallout 3 появится ой как не скоро (ведь движок-то будет новый).



СЮЖЕТ

После событий, описанных в первой части, прошли годы. Ваш старый знакомый, изгнанный из родного Vault 13, умер. Но в деревне, где он нашел приют после длительных скитаний по пустыне, его помнят до сих пор. Поэтому, когда над поселением нависла угроза полного вымирания по причине ухудшающейся экологии, все надежды были возложены на потомка великого героя. Теперь этому самому потомку предстоит найти устройство под названием GECK (Garden of Eden Construction Kit), чтобы с его помощью вернуть деревушке Арройо безмятежность и процветание.

И вновь, как многие годы тому назад, одинокий храбрец пускается в путешествие. Одиссея по постъядерному миру началась...

УПРАВЛЕНИЕ

Для получения справки в управлении игры нажмите клавишу **F1**.

Основное меню вызывается в игре нажатием клавиши **Esc**. Помимо понятных опций (сохранить игру, загрузить игру, выйти из игры) там есть еще меню настройки (Game Preferences), с которого и начнем описание управления.

В **меню настройки** (см. рис. 1) числами обозначены следующие пункты.

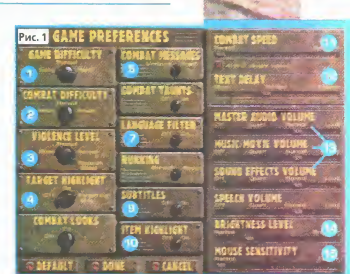
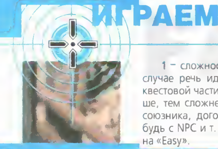


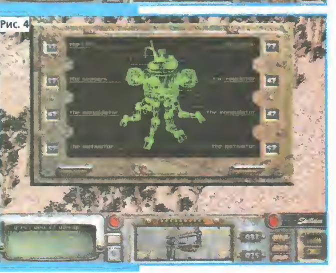
Рис. 1



1 – сложность игры. В данном случае речь идет о прохождении квестовой части игры. Чем она выше, тем сложнее вам завербовать союзника, договорится о чем-нибудь с NPC и т. п. Советую ставить на «Easy».


Рис. 2


Рис. 3


Рис. 4

2 – сложность боя. Чем выше значение этого параметра, тем больше жизнеспособности у ваших противников и тем сильнее они вас ранят. На уровне «Rough» даже встреча с крысами может означать для вас преждевременные похороны, особенно на начальных стадиях игры. При этом очки опыта за убийство того или иного противника вы получаете одинаковые – что на уровне «Rough», что на уровне «Wimpy».

3 – уровень насилия. Эта настройка отвечает исключительно за графику – чем выше уровень насилия, тем больше крови будет течь на экране. Кроме этого, на самом высоком уровне вы сможете созерцать, как при точном попадании во время прицельной стрельбы ваши противники будут буквально разваливаться на части.

4 – подсветка цели. Контуры фигур потенциальных противников или просто прохожих будут окрашиваться в красный цвет. Это будет действовать или всегда (On), или же только во время режима боя (Targeting only).

5 – боевые сообщения. Это регулировка фраз, которые появляются в окне сообщений. Фразы могут быть короткими или длинными (в последнем случае мучения врагов при попадании в них ваших выстрелов/ударов будут расписаны со всеми подробностями)

6 – реплики NPC (Non-Player Characters, т. е. всех, кроме вашего собственного персонажа) во время боя. Ваши враги и союзники будут драться молча или всячески подогревать собственную храбрость всевозможными «крутыми» фразами.

7 – языковой фильтр. Он регулирует наличие/отсутствие ругани и непристойностей в языке NPC.

8 – включение режима бега. Ваш герой либо будет бегать всегда (что повышает общую скорость игры), либо только тогда, когда удерживается нажатой клавиша **Shift**. Учтите, что если ваш персонаж постоянно бегает, то он не сможет использовать способность Sneak, т. к. она действует только тогда, когда он ходит не спеша.

9 – субтитры во время мультфильмов. Ну, здесь все ясно.

10 – подсветка предметов. Если она включена, то при наведении курсора на лежащий на земле предмет его контуры будут обрисованы желтым цветом. Полезно при поисках в темноте, когда не совсем ясно, что именно перед вами – нечто полезное или просто груда камней.

11 – скорость течения боя.

12 – скорость смены текстовых сообщений (в том числе и во время диалога с NPC).

13 – настройки звука (музыки, спецэффектов).

14 – уровень яркости изображения в игре.

15 – чувствительность мыши.

Теперь рассмотрим **основной игровой экран** (см. рис. 2).

1 – окно текстовых сообщений. Тут выводится информация о тех вещах, в которые вы ткнули курсором, или сообщения о ранах, полученных врагами (или вами) во время боя.

2 – кнопка вызова основного меню (дублирует ее клавиша **Esc**).

3 – переход в экран снаряжения.

4 – оставшиеся у вас хит-пойнты (жизнь).

5 – класс брони (защита).

6 – вызов автокарты (дублирует ее клавиша **Tab**)

7 – вызов экрана состояния персонажа (подробнее об этом экране см. ниже раздел «Создание персонажа»). Вам нужно будет переходить сюда при повышении уровня вашего героя для распределения полученных очков между различными способностями. О повышении уровня вы узнаете по слову «Level», которое появится в левом нижнем углу основного игрового экрана.

8 – вызов «записной книжки» PIP (подробнее о ней см. ниже)

9 – кнопка вызова дополнительных способностей (см. рис. 3) Чтобы применить какую-либо способность, щёлкните сначала на кнопке с ее названием (напротив указан уровень мастерства для данной способности), а потом щёлкните на предмете/человеке, на котором хотите применить данную способность.

10 – окно оружия для одной из рук. У вас две руки, и в каждой может быть какое-то оружие (например, в одной нож, а в другой – пистолет). В окне показано оружие, зажатое в данной руке, количество единиц действия (AP), необходимых для выстрела/удара этим оружием (в левом нижнем углу), и режим применения оружия (одиночный выстрел, прицельный выстрел, очередь, прямой удар, взмах и т. п.). Для перемены режима применения оружия сделайте на этом окне щелчок **правой кнопкой** мыши. Учтите, что не все виды оружия позволяют использовать разные режимы применения (очередью стреляет, например, пистолет-пу-

лемет или шестиствольный пулемет). Кроме этого, для огнестрельного и энергетического оружия имеется особый режим «Reload», позволяющий перезарядить патроны, не входя в экран снаряжения (в последнем случае единиц действия тратится намного больше и часто не хватает на выстрел). Боезапас ружья (оставшиеся в ней патроны) показан в виде вертикального столбика (см. пункт под номером 18 в этом же меню).

Иногда ваши напарники или другие NPC встают в дверном проеме и не желают трогаться с места, вследствие чего вы не можете пройти, куда вам надо. В этом случае дайте им команду «отойти в сторону» (см. пункт 19 в этом же меню).

Сам же **процесс стрельбы** выглядит следующим образом:

– войдите в боевой режим (для этого сделайте щелчок **левой кнопкой** мыши на окне оружия или нажмите клавишу **A**). Откроется окошечко (пункт 11, см. ниже). Наведите курсор в виде перекрестия на врага, увидите цифру (допустим, 95 %). Это точность выстрела по данной цели. Она зависит от многих факторов (вашего умения в обращении с данным типом оружия, освещенности, расстояния до цели) Теперь нажмите **левую кнопку** мыши. Если вы стреляете одиночным или очередью, то выстрел последует немедленно. Если же вы стреляете прицельным, то появится экран с изображением врага и множеством стрелок, указывающих на конкретную часть тела врага (руку, ногу, пах, глаза, голову и пр., см. рис. 4). Рядом с каждой из этих стрелок будет уже своя цифра, обозначающая точность попадания в данную часть тела врага. Щелкните на ту стрелку, куда хотите стрелять. Имейте в виду, что при прицельном огне попасть сложнее, чем при одиночном выстреле. Но зато при прицельном огне вы можете нанести противнику критическое ранение, которое по силе может в десять раз превосходить ранение от одиночного выстрела. Более того, критические ранения в некоторые части тела врага приводят к очень хорошим (для вас) последствиям:

– критическое ранение в глаза может привести к потере зрения, после чего враг перестает в вас стрелять и спасается бегством;

– критическое ранение в голову может привести к мгновенной смерти (хотя происходит это не так уж и часто);

– после критического ранения в ногу противник сначала падает, затем встает и (если ваш удар/выстрел повредил ему конечность) немедленно бросается в паническое бегство, даже если у него остается еще много жизни (иногда, правда, враг все равно продолжает отстреливаться);

– критическое ранение в пах приводит к падению врага на землю (пока он там лежит, точность повторного выстрела по нему увеличивается во много раз) и пропуска им своего хода.

Количество выстрелов, которое вы может сделать за один боевой ход, определяется единицами действия (AP), число которых отображается на индикаторе 12. Когда единиц действия больше нет, ход переходит к противнику. Вы можете закончить ход, имея в запасе остаток AP, для этого нажмите на кнопку «Turn» в окошечке 11. Выйти из режима боя можно, нажав в этом же окошечке кнопку «Combat», но сделать это позволяется только тогда, когда в пределах видимости вашего персонажа или ваших союзников (если таковые имеются) нет врагов.

11 – окошечко режима боя.

12 – индикатор количества оставшихся AP (они обозначаются яркими огоньками).

13 – кнопка перемены рук. Вы можете во время боя сделать выстрел из одного оружия и тут же поменять его на то, которое находится в другой руке. AP на это не тратится.

По ходу ваших приключений вы можете набрести на закрытую дверь, или компьютер, или какой-нибудь предмет, на который можно (и нужно) будет как-то воздействовать. В таком случае наведите курсор на этот предмет и нажмите **правую кнопку** мыши (см. рис. 2). Появятся новые опции, среди которых:

– прямое воздействие (передвинуть, включить и т. п.);

15 – посмотреть на предмет;

16 – применить на предмет другой предмет из вашего снаряжения (например, закрепить веревку за кусок арматуры);

17 – применить на предмет одну из ваших способностей (например, открыть запертую дверь при помощи способности Lockpick).

Далее ещё два пункта, о которых подробнее говорится в пункте 10:

18 – боезапас ружья;

19 – команда для ваших напарников или для NPC уйти с дороги.

Теперь рассмотрим **экран снаряжения** (см. рис. 5).

1 – предметы, находящиеся у вас в «рюкзаке». Если предметов одного вида несколько, над ними появляется цифра, указывающая количество.

2 – стрелки для движения по «рюкзаку».

3 – окно информации. Показывает состояние вашего героя, его броню и оружие в каждой руке.

4 – окно брони.

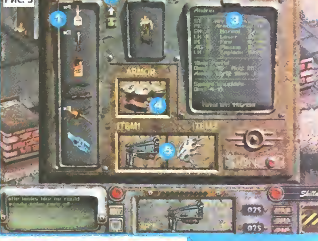
5 – окна рук.

Если хотите манипулировать предметами в «рюкзаке» (разрядить перед продажей пистолет или использовать лекарства для поправки здоровья), подведите курсор к предмету и нажмите **правую кнопку** мыши. Появятся следующие опции:

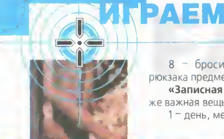
6 – посмотреть (получите информацию общего характера о предмете);

7 – разрядить пистолет (если хотите его продать, а патроны оставить себе);




Рис. 5





8 – бросить (выбросить из рюкзака предмет на землю).

«Записная книжка» PIP – тоже важная вещь (см. рис. 6).

1 – день, месяц и год.


Рис. 6


Рис. 7

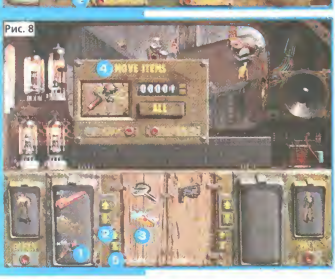


Рис. 8

2 – текущее время суток (в данном случае 2247 – это 10 часов 47 минут после полудня).

3 – щёлкнув на колокольчике, вы можете поспать (во время сна немного восстанавливается здоровье). Можно использовать сон как способ времяпрепровождения (в нескольких случаях вам это пригодится).

4 – основной экран, на котором отображается вся информация.

5 – тут собраны все сведения о квестах, полученных вами в городах, в которых вы успели побывать.

6 – автокарты. Тут все ясно.

7 – архивы. Тут хранятся мультфильмы, которые игра проигрывает вам (например, момент получения костюма вашего великого предка).

Переходим к **автокарте** (см. рис. 7). Ее можно вызвать в любом районе. Тут следует пояснить две вещи.

1 – переключатель четкости изображения. Если его включить (щелкнуть переключателем), вы будете видеть не только стены зданий, но и всякие нагромождения мусора, камней и тому подобное.

2 – если у вас в руке есть прибор Motion Scanner, то нажатие на эту кнопку покажет вам множество красных точек. Каждая такая точка – живое существо (не обязательно враждебное к вам). Прибор показывает все существа на карте, даже в тех местах, где вы еще не побывали.

Теперь рассмотрим процедуру **обмена/покупки товаров**. Обмен производится с NPC либо при помощи опции «Barter», либо при помощи ключевой фразы в разговоре. При этом появляется следующее меню (см. рис. 8):

1 – ваши вещи;

2 – стрелки для перебора всех вещей в вашем рюкзаке;

3 – выбрав вещь, с которой вы хотите расстаться (нечего лишнее в карманах носить), перетащите ее на свой «лоток». Цена вещи появляется в нижнем углу «лотка»;

4 – если вещей одного типа несколько, то появляется дополнительное меню, позволяющее вам определить, сколько таких вещей вы хотите продать. Щёлкая на значки «+» или «–», вы можете регулировать количество предметов. Если хотите отдать все предметы сразу, жмите на кнопку «All». Разобравшись с количеством предметов, жмите на «Done»;

5 – эти стрелки служат для перебора всех вещей на вашем «лотке».

Выбор вещей у продавца при покупке осуществляется аналогично. Когда вы все выбрали, нажмите на «Offer». Дальнейшее произойдет в зависимости от уровня вашей способности «Barter». Если вы никак не увеличивали эту способность, то сделка пройдет успешно только в том случае, когда цена вещей, предлагаемых вами, равна или выше цены вещей продавца. Если же у вас способность «Barter» достаточно высока, то вы сможете предлагать дешевые вещи в обмен на дорогие.

Ну и последнее, на чем я остановлюсь, будет управление вашими напарниками. Начните разговор с интересующим вас напарником. Вы попадете на новый экран, где сможете обменяться со своим спутником несколькими фразами. Это поможет вам регулировать расстояние, на котором за вами ходит помощник (чем ближе, тем лучше), а также вы сможете узнать, каким оружием он владеет, а каким – нет (вооружайте парня соответственно).

Теперь обратите внимание на новую кнопку «Combat Control». Вот это – более детальная настройка поведения вашего подопечного во время боя. Щелкните на нее, и перенесетесь на новый экран (см рис. 9).

Там вы сможете приказать помощнику надеть лучшую броню из имеющейся у него в вещмешке (цифра 1) и взять в руки лучшее для него оружие (цифра 2).

3 – информация по текущему состоянию вашего напарника.

4 – настройка поведения в бою. Тут надо сразу оговориться – настройка эта достаточно условна и действует не всегда (возможно, будущие патчи исправят положение). Так, например, при установке на Custom мои орлы частенько просто тупо стояли на месте, а отбиваться от врагов приходилось мне одному.

МИР FALLOUT 2

Сам по себе мир Fallout 2 – область, расположенная немного севернее того района, где проходило действие первой части (в качестве ориентира – деревушка Shady Sands стала New California Republic). Вокруг попрежнему пустыня, монотонность которой лишь изредка нарушают поселения людей и супермутантов (Мастера уже нет, и они живут мирно). Именно в этих поселениях вам и будут давать задания. Там же



вы сможете покупать/продавать оружие и прочие вещи. Поселения эти на карте мира изображены в виде зеленых кружков.

Однако не только в этих кружках вас будут подстерегать опасности. Передвигаясь по пустыне, вы будете периодически натыкаться на так называемые Random Encounters. Это случайным образом генерируемые компьютером встречи с мутантами, бандитами или другими путешественниками по миру Fallout. Так что по большей части такая встреча означает для вас очередной бой. Однако есть и исключения – несколько особых случаев, подробнее о них см. раздел «Встречи в пустыне».

Теперь поговорим о квестах. Для того чтобы получить квест, вам, как правило, надо поговорить с NPC (Non-Player Character, неигровой персонаж, т. е. такой, который не ходит вместе с вашим героем). При этом в вашем PIP появится в разделе Status название города, в котором произошел разговор, и краткое резюме квеста (например, для Vault 13 резюме будет таким: «Find Water Chip»). Когда вы выполните квест, его резюме будет перечеркнуто. При выполнении квеста повышается (или понижается – в зависимости от того, какой квест вы выполнили) ваша репутация (показатель Karma).

ПОМОЩНИКИ

В Fallout 2 всё по-прежнему зависит от вашего героя, но можно получить и некоторую (правда, не ахти какую) помощь от союзников. Это NPC (неигровые персонажи), которых вы сможете привлечь на свою сторону. Они будут ходить за вашим героем и во время сражений помогать ему по мере своих сил. Ваши помощники могут использовать патроны для определенных видов оружия (если данный помощник может использовать данный вид оружия) и Stimpacks (если количество их хит-пойнтов опустится ниже отметки в 50 %). Далее они могут выполнять некоторые действия, если их навык в этом превосходит ваш (например, Вик будет неплохо ремонтировать сломанные машины и аппаратуру). Хотя теперь ваши союзники наконец-то могут использовать броню, все равно не забывайте, что они не так круты и умны, как ваш герой Поэтому всегда следите за тем, чтобы у них были патроны для оружия и не менее двух Stimpack на брата.

Есть у ваших союзников и одна приятная способность – они могут нести некоторую часть вашего багажа. Допустим, у вас есть ракетная установка, огнемет и плазменная винтовка. Вы хотите несколько разгрузить себя, чтобы потом подобрать еще что-нибудь. Для этого заговорите с кем-нибудь из своих помощников. Воспользуйтесь опцией «Barter» и положите своему помощнику в вещмешок огнемет и зажигательную смесь («патроны» к огнемету). Вам сразу станет легче. А как же потом взять этот огнемет? Очень просто – примените на вашем помощнике способность «Steal». На каком бы мизерном уровне она у вас ни была, ваш «приятель» не обидится и вообще никак не прореагирует. А вы сможете спокойно взять огнемет и снова вооружиться им Ваши помощники могут нести достаточно много всего, так что показатель «Strength» утрачивает для вашего персонажа первостепенное значение. Правда, с появлением у вас машины это качество напарников почти теряет смысл.

Как «завербовать» себе помощника? Для этого вам надо с ним поговорить и предложить ему присоединиться к вам. В некоторых случаях вам необходим определенный уровень в способности «Speech» и достаточно высокий показатель Charisma. Только тогда к вам присоединятся.



Рис. 9



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В хорошей RPG правильный выбор персонажа – половина победы. В Fallout 2 это становится понятно особенно быстро.

Изначально вам предоставляются три заранее созданных персонажа: Narg – воин, Chitsa – дипломат, Mingan – вор. Все они представляют три различные специализации вашего представителя в постъядерном мире. Быть универсалом, к сожалению/к счастью (нужное подчеркнуть), совершенно невозможно, а поэтому надо выбирать приоритеты: быть выносливым или умным, сильным или ловким... То есть, несмотря на ничем не ограниченную свободу в «настройке» героя, реально можно выбирать из трех специализаций или из их гибридов.

Кстати, мы не советуем вам создавать героя со средними показателями, попытайтесь развить лучшие, на ваш взгляд, характеристики в ущерб другим, менее пригодным Приведём самый простой и яркий пример. Вот в самом-самом начале игры вам надо пройти через опасности заброшенного храма:







будет много скорпионов и ловушек, но последним испытанием станет разрешение проблемы с человеком, охраняющим выход из этого места. Если вы дипломат, то его можно уговорить вас пропустить, «так как кто-то может случайно погибнуть в драке». Если вор, то, используя умение Steal, можно стащить у охранника ключ, а затем открыть им запертую дверь. Если вы воин, то сразитесь с охранником и уложите его на обе лопатки. Если же у вас все характеристики находятся на среднем уровне, то ни уговорить охранника, ни украсть ключ, ни победить его вы не сможете. Важное правило – пользуйтесь преимущественно теми характеристиками, которые вы развиваете, то есть не пытайтесь красть ключ, если у вас низкий показатель ловкости, а лучше убедите охранника отпустить вас с миром, ежели обаяние у вас на высоте.

Оптимального варианта в комбинировании воинских, воровских и дипломатических характеристик и способностей вашего героя не существует, но можно привести пару приемлемых и хорошо себя зарекомендовавших вариантов. Первый – гибрид вора (высокая ловкость, а значит хорошие воровские умения) и дипломата (высокое обаяние и умение Speech). Второй – комбинация воина и вора.

Главное – это решить, чего вы хотите от того паренька, который бродит по экрану монитора. Обратите внимание, что первая из предложенных схем создания героя ориентирована на «пай-мальчика», умеющего по-хорошему договариваться с людьми и не любящего излишней жестокости.

Итак, вариант № 1 (дипломат).

Первый этап – определение основных характеристик.

Итак, сила (ST) пусть будет 5 – больше не надо, так как часть багажа будут нести союзники, а затем появится усовершенствованная силовая броня, прибавляющая сразу 4 единицы силы.

Наблюдательность (PE) также поставьте на отметку 4 Хотя этого недостаточно для меткой стрельбы на дальние дистанции, зато небольшой уровень наблюдательности позволить освободить несколько очков для увеличения ряда других характеристик.

Харизма (CH) очень важна для решения многих квестов, так как позволяет уговорить и расположить к себе многих NPC, владеющих полезной информацией и вещичками. Рекомендую довести до 8: потом наберете очки, которые увеличат обаяние еще на единицу.

Выносливость (EN) если и важна, то не очень. В основном влияет на количество хит-пойнтов, получаемых при каждом новом повышении уровня, и на сопротивляемость к яду и радиации. Советую обозначить выносливость четным числом, так как новые хит-пойнты вычисляются по формуле «три + показатель выносливости, деленный на два». Если поставите выносливость 5, то большой разницы по сравнению с 4 не заметите. Ставьте 4, а то 6 – многовато для героя.

Интеллект (Int) желательно выставить на очень высокой отметке, ведь эта характеристика влияет не только на разговорчивость персонажа, но и на количество новых очков способностей при получении уровня (формула такова – «5 + показатель интеллекта, умноженный на 2». Поставьте 9.

Следующая характеристика – ловкость (AG). Должна быть на максимально высоком уровне, чтобы иметь больше очков действия во время боя. Наш выбор: 10.

На удачу (LK) потратьте все оставшиеся очки характеристик, чтобы довести ее до 7. У вас будут неплохие шансы найти секретные места и улучшится шанс нанести критический удар. Удача повлияет и на ряд игровых событий, и на некоторые моменты во время боя (на очередность хода, например).

Вариант № 2 (воин).

Сила – по-прежнему 5, т. к. самое лучшее оружие (плазменная винтовка, охотничье ружье с оптическим прицелом и гауссова винтовка) не потребует от вас большой силы. Да и Advanced Power Armor опять-таки здорово повышает силу.

Наблюдательность – не ниже 7. Иначе не сможете сделать из своего парня снайпера, что для воина очень плохо.

Харизма – 4. Этого вполне хватит, тем более что есть возможность довести до 8 (два очка дадут в New Reno за победу над тремя боксерами, еще одно дадут особые очки, а восьмое можно получить при помощи перка Gain Charisma). Более 4 союзников иметь невыгодно – они будут только друг у друга под ногами путаться.

Выносливость – 4.

Интеллект – не меньше 9.

Ловкость – однозначно 10 (два выстрела за ход).

Удача – все оставшиеся очки (8).

Второй этап в создании героя – выбор особенностей характера вашего супермена.

Из особенностей (Traits) персонажа берите Finesse (увеличение шанса нанести критический удар на 10 %) и Gifted (увеличение всех характеристик на 1). Кстати, только при Gifted возможна вышеприведенная комбинация характеристик, иначе все они будут на единицу ниже. Можете брать и другие особенности, но учтите, что все они оказывают как положительное влияние на героя, так и отрицательное. Исключением является, пожалуй, Bloody Mess, позволяющий лишь «насладиться» самыми зрелищными формами убийства.

Остальные особенности героя не очень полезны, а порой и просто вредны. Например, не берите Fast Metabolism – зачем вам лечиться в два раза быстрее, если время, потраченное на лечение, никак не влияет на саму игру и события в



ней? Можете хоть месяц спать – все равно ничего за это время не изменится. Лучше лечитесь в два раза дольше, но имейте большую защиту от яда и радиации.

Также не обращайте внимания на Bruiser, One Hander и Small Frame: они немного повышают одни ваши характеристики за счет значительного снижения других. Не берите и Fast Shot – лучше возьмите в будущем Bonus Rate of Fire, которое также снижает количество очков движения на выстрел, но при этом позволяет еще прицельно стрелять.

Третий этап – самый сложный; выбор трех спецспособностей героя (Tags). Два из них вполне ясны – Small Guns (чтобы лучше стрелять из легкого оружия, которое очень пригодится в начале и в середине игры) и Energy Weapons (энергетическое оружие самое мощное и эффективное при развитом умении). Третьей спецспособностью желательно выбрать один из небоевых навыков – способность обчистить ближнего своего (Steal), умение работать с отмычками (Lockpick) или умение вести беседу (Speech). Высокие показатели Lockpick и Speech сильно упростят жизнь в городах, а вот о Steal – вообще особый разговор (см. раздел «Где взять деньги»).

Какой из этих талантов более полезен, сказать невозможно – все очень хороши во многих ситуациях.

Кстати, все характеристики героя, за исключением удачи, можно поднять на единицу в случае нахождения специальных медицинских чипов. Конечно, эти чипы разбросаны по всему игровому миру, и найти их не так-то просто, но все же некоторые из них вам непременно попадутся, а значит, вы сможете немного развить героя с помощью чипов и компьютера в Братстве Стали. Как и в случае с медицинскими операциями в первом Fallout'е, поднять можно лишь характеристику, показатель которой менее 10. Поэтому мы намеренно снизили интеллект до 9, так как чип, повышающий эту характеристику, найти довольно легко, особенно если знать, что он лежит в ящике на первом этаже в Sierra Army Base. Чип харизмы лежит в Navarro, чип силы – в Vault 8 (Vaultcity), чип наблюдательности же затерялся в другом Vault'e...

ПЕРКИ

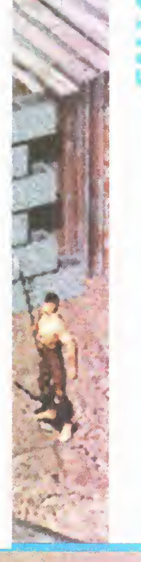
Перки (perks) – это такие черты героя, которые хоть и похожи чем-то на особенности – Traits, но отличаются о них тем, что не имеют побочных отрицательных эффектов. Обычно перки даются после каждых трех новых уровней: на третьем, шестом, девятом.. но если у вашего героя существует особенность Skilled, то перки даются значительно реже, то есть уже на каждом четвертом полученном уровне.

Перки в основном прямым или косвенным способом увеличивают боевые и жизненные умения персонажа, но бывают и некоторые перки, прибавляющие спецспособности типа Awareness. Кстати, настоятельно рекомендую взять Awareness уже в начале игры – вы сможете увидеть количество жизней любого существа в игре, а также узнать точную информацию о его оружии. Таким образом, не надо долго думать, стоит связываться вон с тем нехорошим человеком или нет. Просто гляньте на него, и вам всё станет ясно.

Что касается других перков, то тут стоит брать только те, которые отвечают вашей специализации. То есть лучше не брать Bonus HtH Damage (увеличение урона от каждой рукопашной атаки на 2), если вы играете дипломатом или вором. Не берите Presence (улучшение первоначального отношения NPC к вам на 10 %), если переговоры и тонкая ложь не являются вашей стихией Делайте упор именно на те перки, которые соответствуют имиджу, целям и способам «решения» конфликтов вашего конкретного героя.

Каждый из перков требует определенного минимума способностей или характеристик персонажа. К примеру, если ваш показатель наблюдательности меньше пяти, значит, перк Awareness будет вам недоступен. Что делать, чтобы его получить? Просто довести наблюдательность до нужного значения. Способов много: найти и задействовать медицинский чип наблюдательности, выбрать перк Gain Perception (прибавление 1 к наблюдательности); взломать игру и поставить нужную цифирку... Однако самый легкий способ – это применение наркотиков, временно увеличивающих наблюдательность перед получением уровня, который дает перк. «Временность» наркотиков компьютерным интеллектом в расчет не берется, и когда в конце концов эффект закончится и Perception пойдет вниз, перк останется с вами.

Предупреждение! Наверное, вы знаете, что выбор перка можно отложить на неопределенный срок, просто ткнув мышкой в





Cancel в меню перков или нажав **Esc**. Так вот эта особенность игры хоть и полезна, но в то же время очень коварна. Если вы не выберете вовремя перк и подойдет очередь следующего, то количество выбираемых перков суммироваться не будет. Еще не использованная возможность выбрать перк просто исчезнет, когда появится очередная такая возможность.

Мы решили привести список перков, которые реально зарекомендовали себя с самой лучшей стороны.

Итак, перки, важные для всех героев

– Action boy (+1 к очкам движения), Awareness, Bonus Rate of Fire (-1 к времени на выстрел), More Criticals (+ 5 % к шансу нанести критический удар), Quick Pockets (не 4, а 2 очка движения, чтобы зайти в инвентарь), Sniper (больше критических ударов при обстреле врагов), Tag (дополнительная спецспособность – для быстрого поднятия навыка), Toughness (+10 % к уровню сопротивления урону).

Перки для дипломата

– Cult of Personality (и хорошие, и плохие считают вас «своим парнем»), Empathy (красный цвет – нежелательные в разговоре фразы, зеленый цвет – то, что надо), Karma Beacon (большее влияние кармы на отношения с NPC), Negotiator (+10 % Speech и навыков торговли может сильно пригодиться), Presence, Weapon Handling (прибавка силы на 3 при расчете минимума для использования того или иного оружия).

Перки для вора

– Harmless (+20 % к навыку воровства), Master Thief (+15 % к навыкам взлома и воровства), Pickpocket (легче воровать), Silent Running (можно бегать и при этом красться), очень важен Thief (+10 % к навыкам взлома, воровства, умению красться и обнаруживать ловушки).





Перки для воина

– Better Criticals (критические удары мощнее), Bonus HtH Attacks (каждая рукопашная атака занимает на единицу времени меньше), Lifegiver (+4 хит-пойнта при получении каждого нового уровня, а значит, повышенная живучесть), Sharpshooter (легче целиться, а значит, проще попасть в цель), Slayer (больше критических ударов в рукопашной схватке).

Перки ни для кого

– Demolition Expert (не так много надо взрывать и не так важна сила взрыва), Educated (+2 к очкам навыков при новом уровне – это очень немного), Earlier Sequence (Gain Agility делает то же самое, только еще и самой ловкости прибавляет, а значит, и очков хода, и прибавку ко многим навыкам), Faster Healing, Mutate! (если вы последовали нашему совету в выборе Traits, то не нужен совсем), Pyromaniac (стоит ли брать целый перк ради одного огнемета, когда полно оружия покруче?), Quick Recovery и Stonewall (к счастью, с ног вас сшибают нечасто), Smooth Talker (аналогичен Gain Intelligence, только не влияет на интеллект и не прибавляет очки навыков и не повышает умения).

Перки для секретных мест

Таковых три, и все они в различной степени позволяют увеличить шанс найти секретное место. Нахождение секретных мест не является самой главной целью игры, но это очень приятно.

– Explorer (перк, целиком направленный на поиск секретных мест), Scout (при передвижении вы видите большую часть карты вокруг вас, а также немного легче находите запрятанные разработчиками секреты), Ranger (увеличение навыка Outdoorsman на 15 % и очень маленькое увеличение шансов раскрыть секрет).

Помимо трех этих перков на обнаружение секретных мест в первую очередь влияет показатель удачи героя и общий навык Outdoorsman. И конечно, не забывайте: если долго бродить по карте, что-нибудь да найдете, даже если ваша удача равна нулю или стремится к минус бесконечности.

ТЕХНИКА БОЯ

Независимо от того, играете вы дипломатом, вором или бойцом, все равно придется вести сражения. Как часто они будут происходить, целиком и полностью зависит от характеристик героя и вашего стиля игры. Теоретически можно пройти игру, подравшись всего раз пять (с обитателями Храма Арройо и с финальным боссом), если в городах вы ведете себя тихо и ни во что не вмешиваетесь, а навык Outdoorsman при этом равен 300 %, что позволяет избежать случайных встреч с противниками при переходе из города в город.

Однако «небоевое» прохождение игры – это удел эстетов, ведь отказываясь от драк, вы лишаетесь возможности набрать много снаряжения и очков опыта.



Итак, ваша боевая карьера начинается с экрана создания героя. Обязательно выберите Small Arms как одну из трех спецспособностей, чтобы с самого старта иметь возможность метко палить из подавляющего большинства оружия в игре. Ведь Small Arms включает в себя все пистолеты, ружья, пистолеты-автоматы, дробовики, гауссово оружие... Постарайтесь быстро довести этот навык до 100 %, чтобы можно было разобраться с серьезными противниками и забирать с их трупов новые виды вооружения – в том числе и энергетические.

Навык Big Guns отвечает за всякие тяжелые штучки типа огнемета, ручной ракетной установки и различных видов пулеметов. Все эти игрушки даются не раньше середины игры и на самом деле ничего особо ценного из себя не представляют. Огнемет и ракетная установка очень тяжелы и малоэффективны, а пулеметы жрут очень много патронов и не позволяют прицельно стрелять.

Высокий навык Energy Weapons существенно облегчает игроку жизнь ближе к концу игры, когда появляются такие вещи, как лазерная винтовка и плазменное ружье. В большинстве своем энергетическое оружие и патроны к нему мало весят, оно точнее бьет и очень хорошо пробивает броню всех врагов, кроме солдат Анклава. Лучше всего довести Energy Weapons до 130–150 и постоянно стрелять в глаза, ведь обычно процент попадания в них составит 95 % благодаря вашему развитому умению! Очень полезно взять Bonus Rate of Fire, что позволить снизить стоимость выстрела на 1 и модифицировать то же плазменное ружье – в этом случае стоимость прицельного выстрела станет равняться всего лишь 4 единицам времени, то есть с героической ловкостью и двумя перками Action Boy вы сможете выстрелить врагу в глаза три раза. Обычно каждый третий попавший в цель выстрел стабильно является критическим и наносит урон в 100 единиц и выше.

Однако не лазерами едиными жив человек, потому что несколько раз вам предложат сразиться врукопашную без всяких защит и оружия, в частности, при боксировании в Нью-Рено и в поединке в Сан-Франциско. Советую заранее обеспокоится насчет Unarmed Skill и поднять его до 60–70 %, а затем потренироваться на боксерских грушах (+5 % к навыку за раз) и взять серию уроков у мастеров кунфу в Сан-Франциско. Иногда бывает полезно двинуть врагу в челюсть Mega-Power Fist'ом, если хотите сэкономить патроны или у вас не хватает единицы времени на выстрел.

Про Melee Weapons, то есть про оружие ближнего боя, можно сразу забыть. Всякие копья и молоты устаревают, как только вы находите двуствольный дробовик в Реддинге, и о них уже вспоминать не приходится.

Отдельного слова заслуживают гранаты, ножи, копья и другие метательные средства. За их эффективное использование отвечает навык Throwing. К сожалению, имеет смысл кидать только гранаты и только в толпу врагов. Как только получите силовую броню, чуть-чуть приподнимите ваш навык метания, чтобы метко бросать осколочные гранаты себе под ноги назло десятку обступивших вас противников.

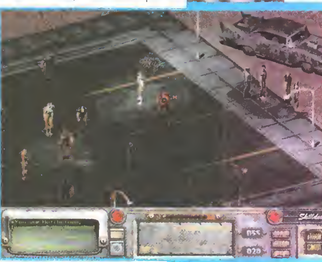
Меткость вашего выстрела или броска в конечном счете зависит от ряда факторов: освещенности поля боя; расстояния до врага; части тела, по которой наносится удар; уровня защищенности (AC) противника; развитости характеристики наблюдательности.

С освещенностью все ясно – чем темнее, тем меньше шансов попасть. Впрочем, перк Night Vision существенно улучшает вашу меткость при стрельбе в темноте.

С увеличением расстояния между вами и противником снижается точность попадания, хотя высокий показатель наблюдательности хорошо работает, устраняя негативные факторы, связанные с расстоянием. Перк Sharpshooter также очень хорош – он позволяет увеличить показатель вашей наблюдательности при стрельбе на 2, даже если изначально вы имеете показатель PE в 10 пунктов. Хорошая наблюдательность также важна тем, что позволяет лучше стрелять в конкретные части тела при прицельном выстреле.

По бою можно дать еще несколько советов. Во-первых, очень полезны для вашего кошелька стычки между двумя купцами и бандитами или работорговцами и рейдерами. Просто постойте в сторонке, пока оба отряда не перебьют друг друга, а затем добейте выживших и обыщите трупы на предмет денег и полезных вещей.

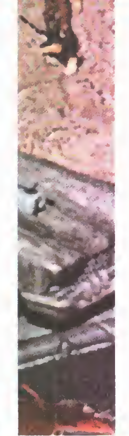
Во-вторых, используйте медлительность некоторых противников для того, чтобы выстрелить в них разок, а затем отойти на безопасное расстояние. Дайте противнику в его ход немного подбежать к вам, снова выстрелите и отойдите еще дальше. Продолжайте в таком духе, пока оппонент не испустит дух. Эта тактика в основном работает против животных и людей с оружием ближнего боя. В битве с вражескими стрелками лучше держаться на таком расстоянии, на котором процент попадания равен 95. Конечно же, оптимальное расстояние между врагом и вами также зависит от используемого оружия – если вы предпочитаете пулеметы, то старайтесь стрелять очередями в упор. Так больше пуль найдут дырочку в теле противника. Если же вы фанат ракет, то лучше даже немного отойти от стоящего к вам вплотную врага, чтобы вас не задело взрывом.



Аккуратнее стреляйте очередями. Если вы заденете своего соратника, то он ополчится на вас и начнет вас бить. В этом случае загрузите сохраненку или покиньте место битвы, а затем вернитесь и милостиво примите обратно в отряд разозлившегося на вас товарища. К сожалению, такая тактика во время случайных стычек неуместна, поэтому бейте врагов только одиночными выстрелами, если есть шанс попасть в своего неудачной очередью. Кстати, даже попавшие по ошибке в напарника одиночные выстрелы будут им проигнорированы, а значит, он на вас злиться не будет.

Не давайте убегать полуживым соперникам, иначе потеряете возможность отобрать их вещички и получить за их убийство опыт. Учтите, что убегать ваши враги будут не только в случае сильных ране-

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 104



Алан Берновский

LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL

РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra On-Line
ВЫХОД	ноябрь 1996 г.
ЖАНР	суперквест
ТРЕБОВАНИЯ	DOS, 486/66, 8Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	Игра, которая выше любых рейтингов. Игра, в которую играли, играют и еще долго будут играть!

Пути любви неисповедимы.
Дон Жуан

«Ларри», еще один «Ларри»! Седьмая серия нескончаемой эпопеи о Вечном победителе, несравненном ловеласе, лысеющем герое в синтетическом костюме – перед вами. Ее автор, Эл Лоув, превзошел себя и создал смешной, увлекательный, безумно сложный сценарий.



Игра начинается с конца шестой части. Ночь с прелестной Шамарой завершается очень печально: Ларри прикован наручниками к кровати, неблагодарная девушка забирает бумажник и исчезает, оставляя вас в загоревшемся от сигареты пентхаусе. Не стоит унывать, ведь все еще впереди.

Первым делом возьмите набор для завивки волос (Lil' Hair Weave Kit, получаете за это 1 очко), который лежит на правой тумбочке. Зайдите нажатием **правой кнопки** мыши в инвентарь (inventory) и откройте набор (за это дадут 1 очко) – в нем игла. Теперь с левой тумбочки заберите плоскогубцы (Vice Grips, добавьте в свой актив 1 балл), опять зайдите в инвентарь и согните иглу плоскогубцами. Получится отмычка для наручников (Bent Needle, честно заработали 1 очко). Хитрым акробатическим приемом вскрываете наручники, и Ларри на свободе (получаете 2 очка). Что же делать с огнем? Пожарный предлагает прыгнуть вниз. Нет проблем... кроме одной – дверь на балкон закрыта **Левым щелчком** мыши на двери заходите в «Other...» и печатайте «Break». Ларри с разбега высаживает дверь и попадает на балкон, где находит открытку с изображением корабля (плюс 2 балла). Взрывная волна сбрасывает Ларри вниз, и он благополучно приземляется на кактус. Теперь остается только одно – съездить в круиз отдохнуть.

ЛАЙНЕР PMS BOUNCY



На причале у трапа Ларри встречает капитана Thygh и тут же получает от нее пощечину. Погрузившись на корабль, он узнает от начальника хозяйственной части (Purser), что его из-за возникших проблем поселят в другую каюту, побольше. Прослушайте объявление о том, что капитан устраивает конкурс, и желающие поучаствовать могут пройти в актовый зал (Proud Lil' Seaman Lounge), но сперва побалуйтесь белым телефоном 6 раз (Prank, шутки стоят 6 очков). В «Ларри 7» есть еще и встроенная параллельная игра под названием «Where's Dildo?». Вам придется по ходу игры найти 32 красно-белые колбаски, чтобы получить приз. Как только заметили такую – щелкайте на нее. В холле первое дилдо находится за правой колонной. Теперь на карте корабля найдите Lounge, и вперед!

На корабле проводится конкурс (Thygh Man Trophy): победитель проводит неделю с капитаном, задача – пройти отборочные конкурсы и получить максимальный балл. Получив карточку участника, посмотрите на нее. Не правда ли, легко на первый взгляд? (3 очка вам за это.) Жмите на второе дилдо у левой нижней бочки. Выходите через дверь на верхнюю палубу и щелкните на дилдо № 3 – под верхним деревом. Теперь налево, пока не увидите пожарный кран, открывайте ящик (получаете 1 очко) и забирайте шланг (Fire Hose, прибавят вам 3 очка). Дилдо № 4 – под хвостом у правого деревца. Поговорите с одноногой пираткой Peggy, (11 очков не помешают), задайте все вопросы, тогда узнаете, что KZ Sexual Lubricant при смешивании с Deodorant взрывается. Заодно напечатайте в «Other...» «Captain», выслушайте мнение Peggy о капитане.

Попрощайтесь и идите налево, там есть дерево. Посмотрите на него и заберите желтые фрукты (Kumquats, они стоят 2 очка). Дилдо № 5 – за горшком. Поговорите с Rod'ом, он работает детским массовиком-затейником, но на лайнере нет детей, поэтому он с радостью покажет Ларри пару игрушек. Пора начинать соревнование!

КОНКУРС ПЕРВЫЙ: The Love master 2000

Найдите на карте библиотеку (Library) и идите туда. У часов с маятником – дилдо № 6. Есть в игре еще один прикол, скрытый, он предназначен для самых умных и удачливых. У вас есть возможность увидеть намного больше, нежели видят обычные люди. Называется это Easter eggs (пасхальные яйца). Разноцветные яйца появляются в верхнем левом углу при выполнении определенных действий. Первое яйцо в библиотеке: щелкните на бобра, который стоит на правой полке. Сначала взгляните на него (1 очко за просмотр), потом в «Other...» напишите «Milk». Теперь, когда вы войдете в гардероб семьи Juggs, сможете увидеть почти все! А сейчас прочитайте две книги: о магнетизме (цена 2 очка) и о самолетах (Fokker, стоит 2 очка), ее автор – Barington Drew. Проходите к библиотекарю.

Поговорите с ней. Ее зовут Victorian Principles. Вы получаете 3 очка. Задайте все вопросы, а потом заходите в «Other...», там пишите все, что душе угодно. У Ларри будет секунд 10, чтобы стянуть клей со стола (Mucilage, заработали 5 баллов). Пока здесь делать нечего, поэтому идите к бассейну (Clothing Optional Pool).

Ларри оказывается у раздевалки. Пройти дальше ему мешает накачанный парень по имени Dick: оказывается, подходить к бассейну в синтетическом костюме запрещено. Что ж, надевайте плавки за 2 очка Кстати, дилдо № 7 – за кустами слева.

Там отдыхает Drew, ее книгу вы читали в библиотеке (3 очка стали вашими). Поговорите с девушкой, но сначала уберите ветку, загораживающую вид. В «Other...» пишите «Push» – это еще одно Eastern egg. После того как все вопросы будут заданы, Ларри узнает три важные вещи. Первое – чемодан с одеждой

Drew заперли в багажном отделении; второе – книгу почитать она вам не даст; третье – на приготовление коктейля «Гигантская эрекция» (Gigantic Erection) уходит много времени. Пока все. Уходя, возьмите трехочковый журнал People; из него Ларри узнает о существовании семьи Juggs. Теперь самое время посетить свою каюту, номер 0. Ищите ее на карте (Cabin 0, получаете 2 очка).

Дилдо № 8 – за ведром, в которое капает вода. Теперь осмотритесь. Ну как, понравилось? Теперь за дело. Посмотрите на туалетную бумагу (Toilet paper, заработали 1 балл) – наверное, она русского производства. Берите ее (пригодится) и прибавьте еще 2 очка. Проверьте трубу в туалете, заодно возьмите банку с силиконовой смазкой (Silicone Lubricant, за нее дают 3 очка). Попробуйте исправить хитрый механизм в туалете: посмотрите на него (Toilet), нажмите «Use» и используйте пожарный шланг (9 очков вам за это). Проверьте исправность спусканием воды (Flush, плюс 2), потом в «Other...» напечатайте «Piss» (скромное очко). После этого опять в «Other...» запишите «Shit» (еще 1 очко). Хорошо сидим! В унитазном меню – «Whize», «Use toilet paper». С облегчением продолжаем исследование корабля и идем к бассейну.

Дилдо № 9 прячется за правым кустом. Переодевайтесь и идите к Drew. Опять спросите про книгу, за это дадут два очка. Drew закончила ее читать, забирайте. А-а-а, это эротические приключения Геракла! Быстрее в библиотеку.

Спросите Victorian о чем-нибудь в «Other...» и, пока она занята с компьютером, берите из стопки желтую книгу, в инвентаре снимите суперобложку (Remove jacket, прибавьте 10 очков), которую потом используйте на «Эротических приключениях» (за идею 14 очков, радуйтесь). Скажите библиотекарю «Good bye» (2 очка стоит вежливость Ларри). Возвращайтесь в свой номер. Дилдо № 10 – за унитазом. Теперь на карте ищите место, где испытывают сексуальную доблесть (Sexual Prowess competition area), это фиолетовый прямоугольник.

Дилдо № 11 – в правой кабинке. Нажмите важную зеленую кнопку (Important Button, 4 очка за важность) на щитке, затем засовывайте TMT Scorecard в CyberCard 2000 (приплюсуйте 2 балла). Не совсем удачная попытка.. Возвращайтесь в номер отдыхать. Дилдо № 12 – за красной трубой в нижнем левом углу! Поспите немного (Lie). Пора навестить Викторию в библиотеке... Что-то изменилось?!

Дилдо № 13 – за ананасом. Посмотрите (за очко) на монитор. Еще одно яйцо, но оно состоит из двух частей! Первая: держите клавишу **Ctrl** и щелкните **кнопкой мышки** на левого мужчину на мониторе компьютера. Вторая: спросите Vicki еще раз о погоде (The weather... Хм-м, 20 баллов – не шутка!). Получилось!!! Обратно придется возвращаться без одежды; бабушка у номера в шоке, но Ларри всё нипочем. Переодевайтесь в номере, возвращайтесь обратно в библиотеку и спросите Вики о LoveMaster 2000 (получите 6 очков). Она вам поможет выиграть этот конкурс, только нажмите «Improve it». Итак, первое испытание позади (за что вам дается 25 очков), Ларри «набрал» максимальный балл – 1 000.

КОНКУРС ВТОРОЙ: The Best Dressed Man

На карте корабля найдите площадку, где проводится конкурс на самого стильно одетого мужчину (The Best Dressed Man, фиолетовый прямоугольник). Дилдо № 14 прислонился к пульту Не стесняйтесь, расстегивайте ширинку манекена (зарабатываете 3 очка). Ага, там припрятан аппарат для считывания карты. Опять не получилось с первого раза пройти конкурс! Ну что же, давайте искать способ. Отправляйтесь в танцзал (Captain Queeg's Ballroom).

Центральный вход открыт, поэтому заходите свободно. На сцене выступает дилдо № 15. После его музыкальной темы Ларри замечает девушку, которая сидит за чертежным столом. Наступает время четвертого Eastern egg. Щелкните на Ларри и в «Other...» напишите «Dream» Но это только мечты, теперь нужно добиться этого зрелища по-настоящему. Подходите к ней, расспросите обо всем. Оказывается, ее зовут Jamie Lee Coitus (за такую девушку дают 2 балла!), на этом лайнере она подрабатывает модельером-дизайнером и в данный момент ничего нового не приходит ей в голову. Тогда предлагайте обмен: идею на победу в конкурсе The Best Dressed Man. После чего в «Other...» напечатайте «Leisure Suits» (это обойдется в 17 очков). Небольшая реклама удобства полиэстера, но... где достать материал в открытом море? Для Ларри нет преград! Кстати, дилдо № 16 – за правой скульптурой.

Идите в Сад скульптурных копий (El Replicant Sculpture Garden), хватайте дилдо № 17, что за ногой Давида, после посмотрите на ногу Венеры (Look on Venus' foot). Оказывается, две игральные кости еще не приклеены, берите их, пригодятся (8 очков за воровство). Упс... Убегайте вниз. Гигантское дилдо № 18 облокотилось на вход в библиотеку. Щелкните на него. Самое время вернуться в садик и посмотреть на плоды своего труда. Убитый горем скульптор исчез, поэтому карабкайтесь вверх по лесам (больше одного очка не дают) и «одалживайте» отвертку (эта кража посерьезней – 4 очка). Здесь нечего больше делать, идем в новое место – «Только для обслуживающего персонала» (The Employees Only Area).

Какая защита! Но Ларри никогда не сдается, поэтому свободно проходит через железную дверь, лишь напечатайте в «Other...» слово «Push» (9 очков за сообразительность и наблюдательность). Дилдо № 19 – за одним из стульев. На стене висит доска объявлений, читайте записки до тех пор, пока два раза не загорится счетчик очков (получаете 3 очка). Начитались? Тогда забирайте тюбик желе (KZ Brand Jelly), который лежит рядом с кофеваркой (плюс 4 очка), и провод для исключения выпадения джек-пота (Jackpot Preventer Wire, и еще 4 в ваш актив). На всякий случай посмотрите на два постера капитана Thygh. Ящики, конечно же, заперты. Ищите на карте корабля капитанский мостик (Bridge). Итак, Ларри оказывается у рубки управления. Пока не заходите в дверь. Видите ступеньки? Карабкайтесь наверх (одно очко) и посмотрите на кончик белого паруса (за созерцание один балл). Он сделан из 100 % полиэстера! Подходящий материал для костюмов Jamie. Осталось только развернуть парус.. Спускайтесь вниз и заходите в рубку.

Дилдо № 20 – совсем рядом. Чтобы развернуть парус, нужно что-то сделать с собакой-охранником, но это не в ваших силах, выходите обратно. Что ж, придется вскрыть отверткой распределительный электрощиток (за порчу оборудования дают 6 очков), потом соедините проводом из инвентаря контакт от громкоговорителя с парусным мотором (заработали 10 баллов). Теперь в столовую (The Heaving Ho').

Дилдо № 21 – в сковородке с чем-то зеленым. Теперь обратим внимание на ледяную статую капитана, лизнем её (Lick). Исследуйте зал, пока не наткнетесь на кастрюлю с бобами (Bean Dip); не брезгуйте, скушайте пару ложек (аппетитно и дешево – 4 очка). В меню Ларри нажмите «Fart» (1 очко), он испортит воздух. Подзарядитесь еще ложечкой бобов. Потом поговорите с Wang'ом два раза, и он уйдет (получите 10 очков). После этого можно будет взять нож (Carving Knife, 3 балла) и горячую лампу (Hot Lamp, два балла). Полосатая сосиска – это дилдо № 22. Теперь есть чем отре-





зать кусок паруса, быстро идите на мостик и вверх по лестнице.

На парусе нажмите «Use curving knife» (добавьте к своим очкам еще 8)... Доброе утро, Ларри! Скорее в танцзал к Jamie. Дилдо № 23 скрылся за самым нижним столиком. Начните разговор с девушкой и подарите ей кусок парусины за 7 очков. Вам уже не привыкать ходить раздетым по коридору. Возвращайтесь в зал и прочитайте записку на дверях (записка маленькая – всего один балл), в ней Jamie просит Ларри встретиться с ней за кулисами (Backstage). Почему бы и нет? Вот это да! Показ мод с вашим участием (оплачивается щедро – 9 очков). Если бы не репортер из Inside Edition, вашу обнаженную натуру никто бы не заметил, но что делать?! Вернитесь обратно в зал и прочитайте большую записку на двери: оказывается, вы гений, но Jamie уже не суждено побыть с Ларри, так как она уехала (единственное утешение – 1 балл). Бывает и так. Приступим же к соревнованиям. По карте идем к The Best Dressed... Теперь вам не составит труда пройти второе испытание. Считайте карту, и ваш балл равен 100, опять максимум (получаете 25 очков).

КОНКУРС ТРЕТИЙ: The Craps Tournament

Самое время сходить в казино. На карте обозначено Pair O' Dice Casino. Дилдо № 24 – за карточным столом на первом этаже. За игровым столом народу – не протолкаться, а играть жуть как хочется. «Случайно» устройте газовую атаку «Fart», появятся свободные места (за остроумие – 11 баллов!). Переговорите с крупье и сыграйте партию в кости. К сожалению, Ларри пока проиграет. В инвентаре используйте свои кубики на туалетной бумаге (это стоит 11 очков). Незаконно, но эффективно. Используйте свои кубики в игре (шесть баллов на дороге не валяются, забирайте их). Вот она – Удача! К Ларри подходит новый персонаж – прелестная Dewmi Moore, она предлагает сыграть партийку у нее в номере. Неужели Ларри может отказать? Итак, вы в номере за столом (ух ты, целых 27 очков!).

Правила игры: вам нужно угадать количество кубиков с одинаковой цифрой в игре. Сначала делаете ставку. Например, вы уверены, что в игре 4 кубика с цифрой 6. Выбираете из правых кубиков один с цифрой 6, потом на белой линейке ставите красную кость над цифрой 4. Все свои кости с шестерками выдвигаете на поле, которое находится рядом с вашими кубиками. Жмете Bet. Потом или повышаете ставку, или Challenge. «Бычий глаз» может заменять любую цифру. Если уж вы совсем нетерпеливы, то нажмите **Ctrl + C**, и тогда увидите кубики Dewmi. Игра должна окончиться в вашу пользу, а то не получите 23 очка. Советую вам почаще сохраняться. Монашка Ларри еще на этом лайнере не встречалась! Уф-ф, третье испытание позади.

КОНКУРС ЧЕТВЕРТЫЙ: Poop Deck Horseshoes

Вернитесь в номер Dewmi и возьмите со стола Порошок для Оргазма (Orgasmic Powder, получаете 4 очка). Поговорите с Peggy на прогулочной палубе (Promenade Deck) и спросите про стюарда (Cabin Boy, всего 11 очков). Она расскажет о ящике Xqwzts'a (он – второй слева в нижнем ряду, еще 11). Сходите туда и попробуйте открыть его. Комбинация не так важна сейчас. Возвращайтесь и узнавайте у Peggy код (11 баллов). 38-24-36 (а за это – 12). Оправились после удара? Тогда заходите (три за смелость). Узнайте у молодого человека о фотографиях, а потом то, как он их делает (How?), после чего Ларри сможет купить их (сдача – 4 очка). Задайте оставшиеся вопросы и уходите оттуда.

В главном холле идите к Peter'у the Purser и поспрашивайте обо всем. Когда отойдете от стола, увидите на круглом верхнем балкончике дилдо под номером 25. Теперь можно спросить у Peggy (она на прогулочной палубе) про стюарда (заработали 11 баллов, неплохо?). Оказывается, ему безумно нужен паспорт. Окажем небольшую услугу и найдем документ. Попросите у Peter'a свой паспорт (всего за 11 очков). Он вам его не даст, нужно еще доказать, что вы – Ларри Лаффер. Все нужное у вас под рукой: используйте клей на фотографии (плюс 9), потом наклейте ее на ключ-карточку (еще 8 очков), должно получиться удостоверение личности (ID Card). Показывайте ее Peter'у (это оценивается в 6 очков). Паспорт у вас в руках, можно идти к Xqwzts'у. «Use the passport» примените на стюарде (7 баллов), он убежит с ним, но, к счастью, оставит ключ на стене (Custodial Key). Забирайте ключ и шесть очков, теперь идите на кормовую палубу (Poop Deck). Но прежде посмотрите в Help'e «About» (одно очко): на фотографии изображены создатели игры в компании с дилдо № 26.

В «джакузи» отдыхают две девушки, заговорите с ними (3 очка за смелость). Это же известная семья Juggs! После разговора Ларри узнает, что смесь спандекса (Spandex) и силикона при воздействии тепла дает «странную» реакцию. Стоит попробовать. Отправляйтесь в актовый зал и поговорите с барменом (Bartender, два очка не так много, но все же...). Дилдо № 27 – за левой стенкой окошка. Закажите коктейль «Гигантская эрекция» (дорогой, однако, – 11 очков), пока бармен приготавливает его, заходите в костюмерную The Juggs, что находится слева от бара. Сработало первое яйцо! Что-то пересохло у Ларри в горле после такого зрелища, закажите сок (в «Other...» напишите «Lime Juice» – тоже недешевый, целых 12 очков). Еще одна «Гигантская эрекция» не помешает, заходите в костюмерную, пока бармен занят (13 баллов). На столике стоит дезодорант, флакон которого похож на вашу силиконовую смазку. Что стоите? Меняйте их (заработали 12 очков). Дилдо № 28 – за соломой. Перед уходом нажмите красную кнопку. Судя по звуку, что-то где-то задвигалось (дают 4 очка). Выходите. А-а, кнопка приводит в движение прожектор! Забирайте белую лампу (White Lamp, плюс 5) и на ее место вкрутите красную, нагревательную (еще раз плюс пять). Поднимите прожектор наверх нажатием кнопки в костюмерной (4 балла). Чтобы войти, опять закажите «Гигантскую эрекцию». Когда закончите, сходите куда-нибудь и быстро возвращайтесь в актовый зал – представление началось. Жара сделала свое дело! Еще две девушки разделили с Ларри... сцену (Ур-ра – 20 очков в кармане!).

Когда переоденетесь, осмотрите внимательно актовый зал: на сцене лежит порванная гирлянда (Chase Lights за 5 баллов), берите ее. На левой стороне сцены подберите пульт с одной кнопкой (Remote Control). Как получите 5 очков, так сразу испытайте его в инвентаре (нехитрое действие – всего одно очко). Хотите еще одно яйцо? Тогда на микшере в «Other...» наберите «Feel». Быстрее к бассейну, спросите Drew о Фоккере (в «Other...» печатайте «Fokker», получите 24 очка и многое другое) Наш путь ведет к следующему испытанию – метанию подковы (Horseshoes Competition).

Дилдо № 29 – у реки шампанского. Теперь возьмите свою ТМТ-карту и засуньте ее в ... но не себе – Кентавру. Я не шучу (такое за 2 очка!?). Затем «Play» на дорожке. Вроде все очень просто, но не для Ларри. Придется опять жульничать. Забирайте карту и идите в Сад скульптур. Там подниметесь наверх. Торчащий металлический прут – кончик шеста, на который кидают подковы. Помните книгу о магнетизме?.. Наматывайте гирлянду на прут (знания физики дорогие – 14 очков). Испытайте систему прямо здесь и получите 1 балл. Теперь идите на па-

лубу за призом! Еще раз используйте карту на Кентавре и включите пульт (5 очков). Ну, приступим к игре. Ура 25 раз, ведь столько очков вы получаете за меткость! Забирайте карту, победитель.

КОНКУРС ПЯТЫЙ: Tail Deck Bowling

Осмотрите место, где играют в боулинг (Bowling Competition). Дилдо № 30 – за бегемотом. Считайте карту у моржа в пасти (Fiberglass Walrus) и попробуйте сбить хотя бы одну кеглю. (Take the ball, play on alleys, take 2 points). Хм-м, плоховато вышло.

В комнате убежавшего Xqwzts'а используйте отвертку на вентиляционной решетке (Air Vent, дадут вам 6 очков). Пусть странные звуки в темной комнате не смущают вас, найдите курсором место в левой части экрана, чуть ниже верхнего угла, You. Это Ларри. Разденьтесь (undress, ну и скорость! Вам бы в армии служить – 25 очков). Пошло-поехало. Ты опять немного ошибся, Ларри. Когда вернетесь в каюту, застанете там девушку в черном. Пользуясь вашей... несообразительностью, она втравит вас в пренеприятную историю – вы пообещаете «убрать» ее мужа, дедушку в инвалидном кресле.

Когда оденетесь, подберите платок (Hanky, 2 очка за труды) и понюхайте его («Smell» в «Other...», 1 очко). В столовой, где ледяная статуя, зайдите в верхнюю дверь, которая раньше была закрыта. Подойдите ко второму стулу слева: знакомый запах! А что это там под ним? Страховой полис (на 15 очков). Прочитайте его (еще 5), и Ларри узнает имя незнакомки, которая приходила в его номер. Annette Boning.

Peter не захочет рассказать вам об Annette лично. Тогда позвоните по белому телефону и попросите соединить с Boning (получаете 13 очков). После этого попросите Peter'а проверить ваш счет, а пока его нет, посмотрите на черный телефон и нажмите красную кнопку (LND Button, это обойдется в 11 очков). Так Ларри узнает номер телефона Annette, а заодно и ее номер. Идите к ней (за 2 очка Ларри на все готов!).

Темная комната (только 2 очка и видно), обнаженное тело в свете луны. Романтика! Понюхайте покрывало (неожиданное решение, но оно приносит еще 1 очко). Без промедления запрыгивайте на кровать... Опять ошибка! Похоже, дедушка Boning скончался от сердечного приступа (на ошибках учатся и получают по 10 очков). Annette выбрасывает одежду в окно, избавляясь от улики. Не впервой Ларри добираться раздетым до своей каюты. Только маленькой девочки с мамой здесь не хватало! Одевайтесь, вас ждет Eastern egg № 6. Вернитесь на «место последнего преступления» и щелкните на ширинку третьего снизу парня в левом ряду. В «Other...» пишите «Unzip». И только теперь звоните в дверь (красная кнопка). Поговорите о прошлой ночи, пригрозите Annette ножом (1 балл), она убежит. Позвоните еще раз, и она опять с вами. Верните ей утерянную страховку (щедрость – дело хорошее и наживное, 15 очков). В качестве благодарности Annette бросит Ларри в лицо чек на полмиллиарда долларов и исчезнет навсегда!

Найдите на карте грузовое отделение (Forward Hold), отоприте ключом стюарда (всего лишь пара очков). Горилла больно стукнет Ларри чемоданом по голове, но все к лучшему – это сумка с одеждой Drew! Забирайте ее (6 очков). Дилдо № 31 – за чемоданом с левой стороны. Предпоследнее яйцо сварено. Бегите к Drew, насыпьте Порошок для Оргазма в ее коктейль. Щелкните на него и в «Other...» наберите «Drink». Теперь поговорите о чемодане (вот они – долгожданные 15 баллов). Ух, здорово. Но как побыстрее вытащить ее из кабинки? Спустите воду в туалете (дает 10 очков), говорят, помогает. Оказывается, что некоторые девушки совсем не понимают шуток

Пойдем теперь в кормовое отделение корабля (Aft Hold). Используйте ключ, и вы в вольере для бобров (Beaver Hold, получаете 2 очка). Здесь изготавливают кегли для боулинга! Откройте железную дверь (Hopper Door), где хранятся сделанные кегли, и побрызгайте дезодорантом – заработаете 11 очков. Теперь нанесите немного KZ Jelly на платок Annette (ага, 7 баллов). Пора играть в боулинг!

Когда получите мяч, протрите его хорошенько платком (6 очков за тщательность), кегли ждут вашего удара (силен удар – 1 балл). Пара профессиональных ударов, и Ларри опять на первом месте (победа – 25 баллов).

КОНКУРС ШЕСТОЙ: Captain's Cook Off

Давайте зайдем на кухню. Дилдо № 32 опять маскируется под сосиску. Последнее готово! Смотрите wallpaper (обои). Нас интересует рыба, завернутая в печатный лист, которая лежит на столе у гильотины, берите ее (плюс 2 балла к имеющимся). Сама рыба давно испортилась, поэтому Ларри выкидывает ее. Почитайте страничку журнала (Magazine Page, 5 очков), там вы найдете рецепт Венесуэльского бобрового сыра. Ингредиенты: бобровое молоко (Beaver Milk), сок лайма, соль, плесень (Mold) и кумкаты. Не хватает только двух составляющих. Перед тем как отправиться на их поиски, посмотрите на Fifi (розовый пудель), на рыбьи головы, на сеть, возьмите горшочек и соль, запустите CaviarMaster 2000 (за все это – 8 очков).

Плесень осталась в душе после помывки Drew (уборка душевой кабинки оценена в 7 очков), а вот за молоком отправляйтесь на нижний ярус кормового отсека (Lower Aft Hold). Открывайте ключом дверь (2 балла). Теперь выбирайте понравившегося бобра, в «Other...» печатайте «Milk» (операция тяжелая и дорогая – 13 очков). Забегите в актовый зал, шутки Клинтона стоят 5 очков. Повеселились – и хватит, пора готовить пирог для последнего конкурса.

Выливайте молоко в Cybercheese 2000 (дадут 9 баллов), пара минут – и готово. Затем смешайте кумкат и сыр (еще 7), должен получиться сырный пирог. Откуда взялся питон на кухне? Посмотрите на него (получите 1 очко). Теперь покажите пирог судьям, которые находятся в Cook-Off Competition (это не конец, поэтому всего 1 балл). Не понравилось им ваше творение, что ж, добавим туда Порошок для Оргазма (за сообразительность – 14). А судьи кто? Тоже люди, смотрите, как на них действует новый пирог (Victory – 25 очков)! Ну, все – капитан ждет тебя, Ларри!

ФИНАЛ

Поднимайтесь на самый верх к капитанской каюте (Captain's Quarters). В «Other...» напечатайте «Knock», и вы увидите победителя прошлой недели. Может быть, не входить? Нет, слишком уж долог был путь, уйти нельзя. Ларри заходит в дверь и попадает в... оперу. Капитан Thygh сидит на самом верху, скорее к ней (забег удался, приз – 10 очков). Похоже, она разочарована. Поговорите с ней, предложите Stocks (25 баллов, последние!). После этого она не может устоять, и вы в ее объятьях. Сбылась мечта Ларри!

Если в конце концов вы набрали 1 000 очков и 32 дилдо, то сможете лицезреть последнее, восьмое Eastern egg – капитанское. Всего пара секунд, но хоть что-то...

Обидно, что игра закончилась, но завершающий мультик выглядит очень многообещающе, – лайнер похищает инопланетная тарелка! Будет ли Ларри соблазнять уранцев, неизвестно, но так хочется на это надеяться...



Д. Бурковский и А. Шаповалов

С ДЖОЙСТИКОМ ПО ЖИЗНИ

Речь здесь пойдет о последних моделях джойстиков от всемирно известной Microsoft. Наш выбор отнюдь не случаен, так как нам, во-первых, очень хотелось посмотреть, как идут дела у этого гиганта на новом для него рынке (согласитесь, две модели SideWinder 3D и одна SideWinder Gamepad – слишком мало для того, чтобы серьезно конкурировать с такими гигантами, специализирующимися только на подобной продукции, как ThrustMaster, Gravis и Logitech), а во-вторых, все новые продукты Microsoft используют либо передовую, либо уникальную технологию, так что не всегда понятно, лучше они или хуже продукции конкурентов. Итак, мы рассматривали три последних продукта, вышедших совсем недавно, – SideWinder Precision Pro, SideWinder Force Feedback Pro и SideWinder Force Feedback Wheel.

НЕМНОГО О ТЕРМИНАХ

Для игровых контроллеров существует два способа передачи информации – аналоговый (analog) и цифровой (digital). Основное отличие состоит в следующем: при первом варианте компьютер получает информацию о точном нахождении предмета управления (например, рукоятки джойстика) относительно координатной сетки, при втором – только о том, если там этот предмет или нет. Проще говоря, если, используя аналоговый манипулятор, вы отклоните ручку вправо, то предмет на экране отклонится в соответствии с тем, насколько вы отвели рукоять и с какой скоростью. Если же это цифровое устройство, то предмет передвинется на строго заданную величину, независимо от того, насколько сильно вы нажимаете на клавишу. Основные достоинства первого – точный контроль наклона и поворота, так необходимый в авиа- и автосимуляторах, основные преимущества второго – надежность и меньшая требовательность к системным ресурсам. Простейшие примеры аналогового манипулятора – «авиационный» джойстик или руль, цифрового – клавиатура или стандартный геймпад.

Все объекты нашего исследования – джойстики, а не геймпады. Вообще, принято считать, что основное различие между этими двумя видами устройств в том, что джойстики аналоговые, а геймпады – цифровые. Но в последнее время, особенно после появления контроллера для Nintendo 64 и аналогичного для Sony PlayStation, а также первого подобного геймпада для персонального компьютера Gravis Xterminator, эти основания для разделения кажутся спорными. Более точно можно охарактеризовать эти устройства так – джойстик обычно находится на столе и оснащен рукояткой, на которой лежит ладонь, геймпад же держится обеими руками на весу.



Также вызывают некоторую путаницу джойстики с оптической настройкой, которую обычно называют цифровой и путают с цифровым способом передачи информации. Наличие в джойстике или геймпаде оптической настройки избавляет вас от необходимости калибровать игровой манипулятор и навсегда решает проблему с потерей точного положения – каждый раз при загрузке компьютера он все будет делать за вас. У такого способа есть лишь один небольшой минус – неполная совместимость с DOS-приложениями и старыми программами. Все последние устройства используют именно оптическую настройку, не стали исключением и джойстики от Microsoft. Собственно, Microsoft и была одной из первых компаний, которые стали применять подобный вариант на PC.

Microsoft является также создателем технологии так называемой третьей оси, позволяющей поворачивать рукоять джойстика вправо или влево на фиксированный угол по плоскости вращения. За это первый джойстик от Microsoft и получил сокращение 3D в своем названии. Эта возможность используется в основном в симуляторах всевозможных фантастических летательных средств и трехмерных «стрелялках» для скольжения в сторону. К тому же в авиасимуляторах вращение вокруг своей оси используется в качестве имитации действий педалей, так что если вы заядлый «летчик», а тратиться на довольно дорогой комплект ножного управления вам не хочется, тогда 3D-джойстик будет очень хорошим решением.

Практически все джойстики и геймпады в последнее время поставляются вместе со специальным программным обеспечением, позволяющим настроить клавиши по вашему желанию независимо от того, позволяет игра сделать это или нет. Просто ряд функций переносится с клавиатуры на кнопки джойстика, и вместо того чтобы нажимать, скажем, F4 для изменения вида, вы делаете это на «шляпке» вашего устройства. Мало того, можно запрограммировать и назначить клавишу для ввода комбинации кода или спецудара. Разумеется, подобное программное обеспечение прилагается и к продуктам от Microsoft, и оно универсально, то есть подходит для всех видов устройств этой компании. SideWinder Game Controller Center очень удобен и нагляден, создание конфигурации проходит быстро и понятно. Но, к сожалению, по своим функциональным возможностям он уступает таким продуктам, как Gravis Keyset Manager или ThrustMaster Key Designer. Можно программировать только кнопки, а не движения рукоятки или рычага газа; активной можно сделать лишь одну конфигурацию; к тому же возможности по созданию макросов сильно ограничены. Зато, как уже отмечалось выше, это самый удобный менеджер из всех, которые нам встречались.

Наконец, стоит сказать о столь популярной в последнее время технологии Force Feedback. Джойстики, созданные по этому принципу, позволяют игроку почувствовать силовые эффекты, как бы ответ на то, что происходит в игре. Ваши руки ощущают отдачу от выстрелов, столкновение со стеной, точное попадание ракеты и удар по плите. Эффекты разнообразны и интересны, область их применения бесконечна. Зачем это надо? Хороший вопрос. Собственно, это дань реализму. Всегда приятно, когда «на своей шкуре» чувствуешь тяжесть отдачи shotgun'а или силу столкновения с заходящей в правый бок машиной. К тому же грамотная реализация эффекта очень здорово помогает и в самой игре. Не всегда по звуку или происходящему на экране можно понять, что в ваш самолет попала пулеметная очередь или задний бампер машины во время заноса зацепил ограждение. К большому сожалению, грамотная реализация встречается отнюдь не всегда. В большинстве игр, поддерживающих Force Feedback, обратная связь только мешает – отвлекает от действия постоянной тряской или не позволяет выполнить тот маневр, который вы хотели, просто отводя рукоять в сторону. Но вполне вероятно, что ситуация в скором будущем

изменится и появятся игры, в которых подобные манипуляторы станут необходимы. Тем более, что некоторые из них уже существуют – об этом чуть позже.

А теперь еще одна причина выбора именно Microsoft для нашего обзора. Дело в том, что абсолютное большинство производителей Force Feedback продуктов используют ставшую уже стандартом технологию I-Force от американской компании Immersion. Начиная с Impulse Stick, созданной для залов игровых автоматов более десяти лет назад, и заканчивая последними моделями от ThrustMaster и Logitech, I-Force всегда оставался стандартом для создателей джойстиков. Именно технология от Immersion была использована в Force FX от CH Products, первом джойстике для персональных компьютеров, использовавшем Force Feedback. И именно ее, а точнее, более усовершенствованную версию I-Force 2.0 применяют в последних моделях своих джойстиков практически все производители. Кроме Microsoft. Придя на это рынок, компания заявила, что ее не устраивает качество технологии от Immersion и она начнет разрабатывать свой стандарт. И в июне этого года появился первый продукт, созданный по подобной технологии, – джойстик SideWinder Force Feedback Pro. Не так давно появился набор из рулевого колеса и педалей с такой же технологией SideWinder Force Feedback Wheel, и теперь у нас есть возможность действительно сравнить качество того, что создали Immersion и Microsoft.

В принципе, особых различий быть не должно в том случае, если игра использует инструкции библиотеки DirectX, а не напрямую низкоуровневый язык кода самого продукта. В последнем случае игра должна поддерживать не только Force Feedback посредством DirectX, но и специальные возможности каждой из технологий, будь то I-Force 2.0 или SideWinder Force Feedback. Это создает дополнительные трудности в программировании, но позволяет достичь на порядок более качественного результата. К большому сожалению, мы нашли пока только три игры, использующие все возможности технологии от Microsoft. Разумеется, их в последнее время становится все больше и больше, да и к тому же реализация через библиотеки DirectX позволяет ввести некий стандарт и гарантию того, что ваш джойстик будет совместим со всеми играми, использующими обратную связь. Кстати, для справки: сейчас уже существует более 150 продуктов, поддерживающих Force Feedback, и их количество неуклонно растет.

SIDEWINDER PRECISION PRO

Внешне этот джойстик выглядит несколько массивно, и именно это привлекло наше внимание в первую очередь. В чем проблема всех дешевых джойстиков? Они неустойчивы. Стоит вам резко рвануть рукоять на себя или в сторону (а такое случается частенько, особенно в авиасимуляторах), как весь джойстик, несмотря на хваленые присоски, срывается с места, и последующие несколько секунд вы лихорадочно водворяете его обратно. С SideWinder Precision Pro таких проблем не возникло ни разу. Ради чистоты эксперимента мы ставили его и на полированный стол, и на клеенку, после чего по несколько часов выписывали всевозможные маневры в F22, TIE Figther, Wing Commander, Descent: Freespace, Privateer 2 и вообще во всех симуляторах, какие смогли найти. Джойстик стоял как влитой.

Во время этих испытаний выявилось и еще одно достоинство – удачный дизайн рукоятки. Выступ для большого пальца здорово помог – и сам палец не так уставал, и до кнопок можно было быстро дотягиваться. Кстати, о кнопках. Помимо тех, которые расположены на самой рукояти, имеются еще шесть, вынесенные на основание джойстика. К сожалению, очень удобное колесико Throttle на данный момент поддерживают немного игр, но будем надеяться на улучшение положения в будущем. У остальных кнопок этой проблемы нет, т. к. их можно программировать самому. Делается это при помощи приятной программы SideWinder Game Controller Center. Основное ее достоинство – простота. Привязка тех или иных функций к определенным кнопкам занимает считанные мгновения и не требует никаких дополнительных знаний. Это позволяет использовать все «навороты» SideWinder Precision Pro и при игре в старые игры, что несомненно придется по вкусу многим игроманам.

Еще одна приятная черта SideWinder Precision Pro – его можно подключить к компьютеру через USB. Таким образом, если у вас уже есть джойстик или геймпад, вы можете не отключать его от разъема гейм-порта материнской или звуковой платы. Мелочь, а приятно.

К сожалению, есть у джойстика и свой недостаток. Если вы привяжете к кнопкам A, B, C, D (с применением клавиши Shift или без оного) игровые функции, требующие мгновенного переключения (например, перебор видов ракет), то работать они будут, что называется, через раз. С другой стороны, привязка дополнительных функций, не требующих частого включения (например, форсаж), всегда действовала удачно.

В заключение можно сказать, что благодаря удобству и надежности в эксплуатации, идеальной совместимости своего программного обеспечения с Windows 95 (под которую сейчас и делаются все симуляторы на персоналках) джойстик SideWinder Precision Pro – оптимальный выбор для тех любителей «леталок», которые ищут лучшее соотношение между ценой и качеством.

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

Как вы уже догадались, это первый джойстик от Microsoft, в котором была применена технология обратной связи. Дизайн не сильно отличается от всех SideWinder и очень близок к Precision Pro. Та же несколько футуристическая, но приятная и эргономичная рукоятка, больше напоминающая штурвал F-22, чем классического F-16, те же четыре кнопки сверху и четыре на основании, такая же «шляпочка»-переключатель вида. Плюс очень удобное колесо газа – пожалуй, это самый удобный throttle control из всех, что установлены на джойстиках, а не продаются отдельно в качестве системы управления вооружением. И, конечно же, любимый Microsoft'ом Shift, который можно использовать либо в качестве отдельной девятой кнопки, либо, удерживая его, нажать какую-либо другую клавишу, делая доступным таким образом еще восемь функций. К сожа-



лению, с Shift'ом иногда возникают все те же проблемы, какие были отмечены при использовании Precision Pro – если вы нажимаете на Shift и сразу же на несколько других клавиш, вполне вероятно, что это не сработает и вам придется повторять операцию еще раз.

У этой модели также нет присосок – они просто не нужны при такой тяжелой нижней части. Кстати, столь массивное основание объясняется еще и тем, что в джойстике используются два электромотора. Разумеется, это приводит к тому, что джойстик должен быстро нагреваться. Но, чтобы избежать быстрой порчи устройства, Microsoft не поскупилась снабдить SideWinder Force Feedback Pro даже встроенным вентилятором! Такое отношение к технике не может не радовать.

Также радует факт, что джойстик можно подключить не только к стандартному игровому порту на звуковой плате, но и к шине USB. Правда, здесь есть одно «но»: существуют две модели SideWinder Force Feedback Pro, и только одна из них может помимо MIDI-порта использовать USB. Эта модификация стоит немного дороже, но оправдывает себя, если у вас уже есть один джойстик или геймпад и вы не хотите постоянно подключать-отключать его.

Теперь, собственно, о самом Force Feedback. Заметить существенные различия между SideWinder и, скажем, Logitech WingMan Force, использующем широко разрекламированный I-Force 2.0, достаточно проблематично. С одной стороны, это объясняется тем, что две технологии не так сильно отличаются друг от друга, с другой – что все игры в той или иной степени используют библиотеки DirectX и, разумеется, базовый набор эффектов. А такие преимущества SideWinder, как ускоренный обмен данными между компьютером и, как следствие, меньшая загрузка процессора, выявить так и не удалось – просто не нашлось ни одного компьютера, на котором игры при использовании джойстика «тормозили» бы больше, чем без него. С другой стороны, при включении максимальной величины обратной связи сразу становилось ясно, что два мотора поставлены не зря, и у игрока начинают возникать трудности с тем, чтобы просто справиться с джойстиком. Но, разумеется, мало у кого возникает желание играть таким образом, тем более что после получаса на максимальной отдаче устают руки и приходится ставить режим послабее. К тому же это небезопасно. Кстати, с помощью панели управления регулируется не только сила обратной связи, но и жесткость возвращения рукоятки в центр. Это удобно, особенно если учесть, что во многих играх требуется мгновенная реакция, а очень часто драгоценные секунды уходят на борьбу с джойстиком. Разумеется, возврат в центральное положение, равно как и обратную связь, можно совсем отключить, все зависит от вашего желания.

Очень порадовали встроенные в рукоятку два инфракрасных датчика – благодаря этой дизайнерской находке вы застрахованы от возможности случайно испортить джойстик, не убрав руку вовремя и позволив эффекту обратной связи со всей силы дернуть штурвал в сторону. Дело в том, что Force Feedback включается только тогда, когда ваша рука лежит на рукоятке. Вдобавок это уменьшает износ деталей – если датчик не находит препятствия, то моторы просто не работают.



В общем, очень хороший джойстик. Реализация эффекта на высоком уровне. Конечно, все зависит от программы, но большинство современных игр (и, разумеется, абсолютное большинство всевозможных «леталок») поддерживают технологию Force Feedback. Разумеется, это только начало. Плюс ко всему, SideWinder Force Feedback Pro появился уже полгода назад и, можно сказать, проверен временем. Не знаю, сказывалось ли здесь влияние Microsoft, но практически все производители симуляторов на осенней ECTS отдавали предпочтение именно ему во время демонстрации своих продуктов.

Все, как всегда, упирается в цену. Хотя, пожалуй, SideWinder Force Feedback Pro – один из самых дешевых (для своего уровня качества, разумеется) джойстиков с обратной связью. 100–130 долларов – столько стоят обычно хорошие авиационные джойстики от ThrustMaster. Если же вы стеснены в средствах, но вам хочется приобрести хороший и качественный 3D-джойстик, обратите внимание на SideWinder Precision Pro.

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

Конечно же, не надо доказывать любителям автосимуляторов преимущество руля перед клавиатурой, геймпадом или даже обычным джойстиком. Ведь именно в гонках столь важно повернуть на строго определенный угол и держать его в течение некоторого времени. Только комплект из рулевого колеса и педалей позволяет добиться наилучшего результата, когда можно легко отклонить руль и придержать газ на половине мощности, а потом резко дернуться в другую сторону и вдавить акселератор в пол до упора. И не удивительно, что многие производили подобные устройства для игровой промышленности, а после появления относительно дешевой технологии обратной связи таких компаний стало еще больше. Не стала исключением и Microsoft, тем более что появился еще один повод показать на деле свой новый стандарт SideWinder Force Feedback и доказать Immersion, что не только I-Force имеет право на существование. Прототип появился еще на весенней E3, на ECTS был представлен уже практически законченный образец, и не так давно устройство поступило в продажу.

С первого взгляда бросается в глаза очень приятный дизайн самого рулевого колеса. Мощный электромотор скрыт под обтекаемым торпедо, руль удобно держать в руках – специальное покрытие не дает им соскальзывать. 6 кнопок расположены довольно удобно, плюс на обратной стороне есть два Shift'a. Конечно, отсутствие классической коробки передач может кого-то и расстроить, но на самом деле ни в одной из существующих подобных домашних систем рычаг передач не был нормально реализован – по сути, везде были «перепевы» автоматической коробки, без возможности движения вбок. Плюс ко всему, во время игры, а особенно с применением Force Feedback, постоянное отпускание руля для смены передачи очень отвлекает, так что механизм переключения с помощью Shift'ов а-ля «Формула-1» выглядит вполне разумным. Вообще, конструкция довольно надежна, особенно следует отметить хитрую систему крепления, позволяющую установить руль практически на любой поверхности, и большую кнопку отключения обратной связи – на этот раз обошлось без датчиков, их здесь просто некуда ставить. А вот педали вызывают нарекания. Мало того, что они пластиковые (впрочем, металлические выпускает пока только ThrustMaster, да и то в своей самой дорогой серии), так еще и сама конструкция слишком легкая. Скользит, особенно если пытаешься ездить по правилам, то есть выжимать газ и тормоз одной ногой. Еще одним недостатком, пожалуй, является ограниченность подключения – данное устройство подсоединяется только к MIDI (гейм-) порту. А поскольку у людей, приобретающих руль, обычно уже есть один джойстик или геймпад, это может вызвать некоторые затруднения в виде

периодической смены необходимых вам в данный момент игровых устройств.

Что же касается самого Force Feedback'а, то тут сложилось двоякое впечатление. Разумеется, играть с рулем можно только в автосимуляторы, но далеко не все даже самые последние представители данного жанра используют эту технологию правильно, не в ущерб играбельности или эффективности. Здесь можно вновь смело заявить, что все зависит от реализации. И если Microsoft прилагает массу усилий, чтобы добиться от Feedback всего, для чего она предназначалась, то другие производители не слишком стараются. Вот и получается, что все преимущества подобного руля можно пока только ощутить на играх, которые создавались самой Microsoft или с активным ее участием. Разумеется, в первую очередь речь идет о Monster Truck Madness 2. Тряска выглядит убедительно, поверхность существенно различается, столкновения ощущаются всем телом и очень даже неприятны. Не удивительно, что MTM 2 должна входить в официальный комплект поставки руля.

А вот попытка использовать этот режим в Test Drive Off-road 2 и, особенно, в Test Drive 5 ни к чему хорошему не привела. Мало того, что не ощущалось никакой разницы от заноса и поворота, так еще и столкновения были абсолютно неубедительны. В Test Drive 5 стало понятным, что игра все-таки использует Force Feedback, только через полчаса, когда случайно на скорости в 15 километров машина въехала задним бампером в бетонное ограждение. Руль немножко дернулся и пошел в сторону. Создается впечатление, что создатели просто перенесли эффект псевдообратной связи с недавнего нового контроллера от Sony для SPS Dual Shock. Столь же мелко и неубедительно.

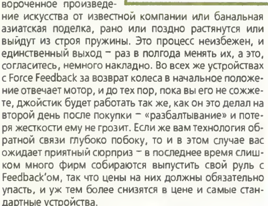
Конечно же, все надежды теперь возлагались на Need For Speed 3. И Electronic Arts, как всегда, не подвела. Все вроде бы так, как должно быть на самом деле – руль сложно поворачивать при сильном заносе, машину здорово трясет во время поездки по деревянному мосту, при столкновении руль рвется в сторону и т. п. Кажется, все выглядит именно так, как хотелось или ожидалось. Но только до тех пор, пока на нашем винчестере не поселилась Colin McRae Rally. Именно поиграв в эту, без преувеличения, великую игру, мы поняли, что все предыдущие реализации Force Feedback были не больше, чем пародией на реальность. Действительно, до Colin McRae Rally никогда не задумывались, почему, например, в NFS 3 проще поворачивать колеса, когда машина стоит на месте, а не когда едет? Почему при заносе сложно выкручивать руль в сторону заноса, а не в противоположную? Почему при поездке по льду и снегу явственно чувствуется сцепление с дорогой? Все эти условности, а точнее, наши обыденные представления о том, как это должно быть на самом деле, в Colin McRae отсутствуют. И если в той же NFS с обратной связью приходится бороться и этот эффект здорово отвлекает, заставляя терять драгоценные секунды, то в игре от Codemasters все правильно и грамотно, Force Feedback только позволяет выиграть, а местами он вообще необходим. Такой полной реализации еще не встречалось. Если у вас вследствие удара заклинит правое переднее колеса, то поворачивать будет труднее, руль будет постоянно стараться выскользнуть из ваших рук и не даст расслабиться. Если в результате заноса вы вылетели задним бампером на сугроб, то ощутите глухой удар раньше, чем услышите звук, а это крайне важно, особенно когда любой вылет ведет к проигрышу. Потеря управления и бессмысленное скольжение по залитой льдом трассе чувствуются намного лучше, когда вы не наблюдаете за этим на экране, а крутите свободно вращающийся в такие моменты руль. Собственно, если практически во всех остальных играх эффект только мешает, хотя и добавляет «жизненности», то здесь он позволяет вам еще больше «слиться» с машиной и дорогой.



Впрочем, это неудивительно, так как именно Colin McRae Rally использовалась Microsoft во время рекламной кампании своего нового продукта – игра максимально использует все возможности SideWinder Force Feedback Wheel.

Итак, вывод напрашивается сам собой. У этого устройства есть три крупные проблемы, и для многих они оказываются важнее достоинств. Во-первых, слишком узка сфера применения, так что если вы не являетесь фанатом автосимуляторов, то приобретать нечто подобное просто бессмысленно. Во-вторых, Force Feedback еще не нашел достаточной поддержки в последних играх, хотя здесь ситуация со временем, конечно же, изменится. И, наконец, третья, и, пожалуй, самая главная проблема – это цена. Немногие захотят выкладывать от 150 до 200 долларов за джойстик, не находящий себе никакого применения за пределами гонок. Хотя если вы все-таки раздумываете над приобретением руля и стоите перед выбором, покупать что-то стандартное или брать с технологией Force Feedback, то дешевле все же будет купить последний. Нет, вы не ослышались – пусть разница в цене может составлять 50–100 долларов, но в итоге все равно вы окажетесь в выигрыше. Дело в том, что у любого обычного руля (это относится ко всем джойстикам, но к рулю – в первую очередь), будь то супернавороченное произведение искусства от известной компании или банальная азиатская поделка, рано или поздно растянутся или выйдут из строя пружины. Это процесс неизбежен, и единственный выход – раз в полгода менять их, а это, согласитесь, немного накладно. Во всех же устройствах с Force Feedback за возврат колеса в начальное положение отвечает мотор, и до тех пор, пока вы его не сожжете, джойстик будет работать так же, как он это делал на второй день после покупки – «разбалтывание» и потеря жесткости ему не грозит. Если же вам технология обратной связи глубоко побоку, то и в этом случае вас ожидает приятный сюрприз – в последнее время слишком много фирм собираются выпустить свой руль с Feedback'ом, так что цены на них должны обязательно упасть, и уж тем более снизятся в цене и самые стандартные устройства.





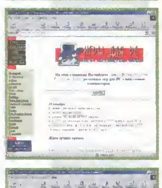
Редакция выражает благодарность компании Microsoft и лично Matthew Ployhar и Stephanie Davidson за предоставленные для тестирования продукты.

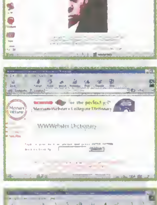


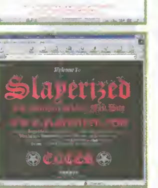
Олег Горшков, oleg345@orc.ru

ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ









ИГРЫ

www.3dgaming.net

Этот классный игровой журнал посвящен не исключительно одним 3D-action, хотя игры этого жанра и занимают на сайте главенствующее положение. Девиз сайта – «обо всем понемногу». Ребята, его делающие, стремятся держать читателя в курсе событий, происходящих в игровом мире, но пишут не обо всем подряд, а лишь о бесспорных хитах и выдающихся играх. Кроме стандартных разделов (обзоры, превью, демо), есть и более любопытные – интервью и колонки, причем последние ведутся авторитетными специалистами в области игрушек. 3Dgaming – неплохое место для получения информации о лучших PC-играх.

gamestone.donpac.ru

Проект отечественных игроманов GameStone освещает исключительно игры, достойные вашего внимания. То есть самые хитовые новинки игрового компьютерного рынка. По содержанию и оформлению сайт тянет на твердую четверку с плюсом. В рубриках «Геймстоуна» регулярно публикуются обзоры свежих поступлений. В разделе «Обратная связь» можно прочесть любопытные мнения создателей сайта по различным вопросам. Например, они разъясняют здесь, почему читеры (игроманы, использующие коды) – «позор геймерского мира».

seagull.rinet.ru/win/code.htm

Впрочем, если вы не согласны с авторами предыдущего сайта, обязательно зайдите на сервер «Азбука для героя». Это уникальная русскоязычная база солюшенов, читов, кодов, утилит и прочих полезных прибамбасов. Если верить создателям, здесь можно найти и скачать файлы более чем к 580 играм, что, в общем, немало. Если у вас есть редкие утилиты для какой-нибудь игры, вы можете пополнить базу сайта, прислав их его вебмастеру.

www.gemnet.ru

Games Entertainment Magazine – единственный в России игровой журнал, выходящий только на CD. Впрочем, это его единственное отличие от остальной игровой прессы. На сайте, который представляет собой сокращенную версию журнала, публикуются горячие новости, прогнозы, обзоры игр. Есть хит-парад, www-board, архив игр, галерея, подборка полезных ссылок и база кодов для любителей нечестной игры.

www.halflife.org

«Да ведь это круче, чем Quake 2!» – воскликнули многие из нас, увидев игрушку HalfLife. Пожалуй, действительно круче – настолько игра реалистична, зрелищна, приближена к идеалу, к образцу всех 3D-action. Сайт игры забит информацией до предела. Авторы стремятся сделать процесс игры как можно более удобным. И чего здесь только нет! Список багов, встречающихся в игре, разнообразнейшие патчи, сетевая игра и турниры в Team Fortress, множество различных примочек к игре (оружие, эффекты и т. п.), ссылки на обзоры HL в прессе и многое другое.

pref.bn.ru

Сайт «Марьяж Интернет Клуб» посвящен интереснейшей карточной игре – преферансу. Возможность игры в Сети Интернет позволяет сделать преферанс еще интереснее. Вам никогда не придется искать партнера – в Интернет с вами готовы сразиться сразу многие пользователи. Членство в клубе платное, бесплатно можно играть только в «дубовом зале». На сайте регулярно проводятся интересные конкурсы и турниры.

quest.newgames.ru

Весьма симпатичный сайтик «Все о квестах» – участник сетевого проекта Newgames. Его ведущий, некто Полярный Медведь, считает, что нет жанра лучше, чем приключения (они же – адвентуры, они же – квесты). На его страничке представлены обзоры лучших новых квестов, новости из стана фирм-производителей и, естественно, солюшены и советы по прохождению квестов. Кроме того, здесь можно найти сборник рассказов как известных, так и анонимных авторов, созданных по сюжетам различных известных игрушек (не только квестов).

st0.nsc.ru/games

Если вы большой любитель компьютерных игр, но вам не по карману дорогостоящие фирменные продукты, а с пиратами связываться неохота, то этот сайт для вас. Здесь находится самая большая в Сети база shareware, freeware и демоверсий самых разнообразных игрушек. Здесь можно выбрать игру любой из 15 рубрик – от 3D Shooters до Wargames. Есть тут и база по патчам и апдейтам. Для того, чтобы скачивать по FTP длинные файлы (больше 10 Мб) и не бояться разрыва связи, авторы рекомендуют пользоваться утилитами GetRight или NetVampire, которые можно взять здесь же.

ХАЛЯВА, ПОЛЕЗНЯШКИ И ПРОЧЕЕ

sesna.kharkiv.org/free

Автор данной странички Сергей Синило, наверное, самый серьезный собиратель всевозможной халявы. Здесь он собрал мощную базу всего того, что в Интернет можно заказать и получить «за так». Это бесплатные CD с программным и игровым обеспечением, бесплатные аксессуары, аудио- и видеопродукция, одежда, мелкие товары (ручки, коврики для мыши), бесплатные e-mail адреса, гостевые книги, новостные сервера, домашние странички и многое, многое другое. Рекомендации по удачному поиску и получению халявы автор приводит здесь же. Гарантий на получение той или иной вещи он, естественно, не дает. Но, как говорится, попытка – не пытка.

cracks.pp.ru/index.htm

Страничка называется Russian Crack Zone и содержит огромную коллекцию софта на любой вкус и цвет. Какой-либо дизайн здесь напрочь отсутствует – этого и не требуется. Все пространство сайта занимает бесконечный каталог программ, которые можно скачать с сервера совершенно бесплатно. Это всевозможные драйверы, архиваторы, антивирусные программы, русификаторы, программы для работы с Интернет (редакторы домашних страничек, броузеры, почтовые программы), математический софт и многое другое.

guard.da.ru

Сайт называется «Скажи баннерам нет!» и посвящен @Guard, единственной программе, которая позволяет блокировать назойливую баннерную рекламу. Зачастую авторы некоторых сайтов, стремясь заработать побольше денег, вываливают на посетителя целую тонну скучных баннеров и всплывающей рекламы, что, естественно, замедляет ваш netsurfing. Программа @Guard решает эту проблему – эффективность и скорость вашей работы в Интернет возрастает. Кроме этого программа реально защищает вас от возможных нападений хакеров. Это осуществляется посредством блокировки файла cookies, в котором содержится информация о ваших настройках и перемещениях по Интернет. Словом, если хотите плыть спокойно по океану WWW, не поленитесь скачать эту программу, занимающую чуть больше мегабайта.

www.m-w.com/mw/netdict.htm

Знаменитый словарь «Merriam-Webster» теперь есть и в Интернете. Поэтому совет школьникам, изучающим английский язык: не спешите покупать здоровенные тома бумажной версии «Вебстера». Для того чтобы получить самое полное толкование какого-либо английского слова, достаточно ввести это слово в окошке и нажать на search. Помимо основной функции, на сайте работают и другие услуги – мощный книжный магазин (возможность заказа сотен различных книг), игры в слова и другие полезные вещи. Можно посмотреть «слово дня» – слово, которое запрашивали сегодня максимальное количество раз.

МУЗЫКА

www.zephyr.net/users/cave

Отличный (хотя и неофициальный) сайт знаменитого австрало-британского певца Ника Кейва и его группы The Bad Seeds. Прошлым летом Ник дал три концерта в Москве и в Санкт-Петербурге, получив полный аншлаг – в фойе после концерта можно было увидеть всех наших главных «русских рокеров» во главе с Юрием Шевчуком и братьями Самойловыми. Что до сайта, то он содержит биографию Ника, дискографию всех его проектов, информацию о гастрольном туре и фотоальбом.

www.globalmedia.co.uk/spice

Британский ансамбль Spice Girls стал легендой при жизни, и всего-то за два года! Сейчас, правда, «перечницы» оказались на грани распада, но свое дело они сделали, раз и навсегда попав в историю мировой музыки. В Сети можно найти массу страничек агрессивно настроенных противников Spice Girls (особенно много их было год назад, когда группа была особо популярна). Однако не меньшую часть «Паутины» занимают и сайты фанатов. Один из них – вот этот. Помимо фотографий и песен девчонок тут можно найти ссылки на другие Spice-ресурсы Сети.

www.slayerized.com

Недавно Москву посетила одна из самых популярных в мире команд, играющих тяжелый металл, группа Slayer. Фанаты ждали этого события больше 10 лет! И, как выяснилось, не зря – концерт был просто великолепным. Узнать больше об этой культовой группе вам поможет сайт «Slayerized», очень красиво оформленный и забитый до отказа информацией о Томе Арайа и К. (фото, история создания, график турне, песни в Real Audio и видеоклипы).

МАСС-МЕДИА

www.molodoy.ru

Одна из самых популярных молодежных газет «Я – молодой» имеет в Сети вполне достойное представительство. Дизайн и содержание странички удовлетворит любого: электронную версию читать даже приятней, чем бумажную. Газета рассчитана прежде всего на людей школьного и студенческого возраста (как и наш журнал, кстати) и поэтому здесь пишут прежде всего о молодежной моде, популярной музыке, новинках видеорынка, новых альбомах, о проблемах молодежи. А также о компьютерах и Интернете – они стали уже неотъемлемыми атрибутами современного российского тинейджера.

www.izvestia.ru

Столп советской и российской журналистики, газета «Известия», не устояла перед прогрессом и сделала ставку на Интернет. И сегодня этот сервер, наряду с Национальной службой новостей (www.nns.ru) и страницей газеты «КоммерсантЪ» (www.kommersant.ru), является одним из лучших информационных сайтов русскоязычной Сети. Пожалуй, это даже удобнее, чем подписка – пользователю Сети не нужно даже спускаться вниз к почтовому ящику для того, чтобы узнать свежие новости.

www.101.ru

Трудно сказать, какая радиостанция сейчас наиболее популярна среди россиян. Зато давно подсчитано, что в Интернет чаще всего заходят на сайт «Радио-101», которое к тому же первое стало вещать в режиме Real Audio в Интернет. Его слушают не только во всей России, но и в Великобритании, Канаде, США и Израиле. На сайте полно всевозможных разделов, которые вы при случае обязательно изучите – они стоят того. Главное же – на сайте «Радио-101» можно сделать заявку и презентовать любимую композицию кому-нибудь из друзей, родственников или любимому человеку. Причем шанс, что заявку выполнят, довольно высок (проверено)

www.beavis-butthead.ru

Казалось бы, эти два парня – воплощение подросткового идиотизма, тупости и сексуальной озабоченности. Глупые шуточки, взаимные оскорбления, наезды на популярных исполнителей «в ящике». Тем не менее, персонажи знаменитого MTV-шного мультика Бивис и Батхэд (Beavis & Butt-head, по-нашему – Пельмень и Задоголовый) обрели колоссальную популярность во всем мире. А недавно появились и в России и теперь терроризируют своим убийственным юмором и наше подрастающее поколение. Практически сразу же в Сети появился сайт «Бивис и Батхэд в России», на котором маленькие уродцы представлены во всей своей красе. Можно скачать wav-файлы с фирменным хихиканьем вечных тинейджеров. Можно посмотреть отрывки из мультика. А можно и написать что-нибудь в испещренную ругательствами книгу гостей. Словом, делайте что хотите

СПОРТ

kulichki.rambler.ru/stolitsa/sport.html

Один из разделов популярного сервера «Чертовы Кулички» даст фору самому классному спортивному сайту. Здесь любители спортивного образа жизни найдут море любопытной информации о мире спорта. В разделе, посвященном российскому футболу, читайте обзоры последних матчей чемпионата и кубка России и европейских турниров, в разделе «Ротор» – все о популярном волгоградском клубе; страничка «Единоборства на Куличках» посвящена восточным боевым искусствам и приемам самообороны. Есть раздел о новом модном экстремальном виде спорта – роликах. Отдельная страница посвящена лучшему клубу НХЛ последних лет – «Детройт Ред Уингз». На «Спортивной трибуне» обсудить проблемы спорта может каждый.

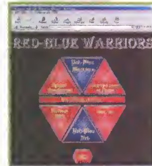
www.rbw.org

В прошлый раз мы рассказали о сайте болельщиков футбольной команды «Спартак». Теперь же представляем страничку болельщиков ЦСКА, команды № 2 по итогам последнего чемпионата. Даже не просто болельщиков, а самых настоящих ультрас, входящих в группировку Red-Blue Warriors. К слову, ребята эти, мягко говоря, недолюбливают «спартачей». И данный сайт скорее не столько фан-клуб ЦСКА, сколько клуб врагов «мясников» (так называют они фанатов чемпиона России). Во время чемпионата здесь в рамках «Вестника RBW» еженедельно появляются кровавые рассказы, посвященные битвам с «мясными», полные животрепещущих фактов и жестокого мордобоя. Но в целом, по сравнению с аналогичными страничками, сайт смотрится неплохо – и по графике, и по содержанию.









ВООРУЖАЕМСЯ НОВОСТИ

На сайте AMD по адресу http://www.amd.com/products/cpg/k623d/win95_update_k6.html размещен бесплатный патч для Windows 95, устраняющий проблему с возникновением ошибки общей защиты, приводящей к зависанию при загрузке ОС на некоторых компьютерах на основе процессоров AMD K6-2 с тактовой частотой 350–400 МГц. В Windows 98 эта проблема не проявляется.



***

Iomega начала поставки нового портативного устройства хранения данных – «Click! drive». Устройство со сменными магнитными дисками емкостью 40 Мб предназначено для малогабаритных переносных устройств – от цифровых фотокамер до palmtop- (PDA) компьютеров и ноутбуков. Комплект, предназначенный для цифровой камеры, включает в себя дисковод Click! и устройство считывания данных с карт флэш-памяти, применяемых для хранения цифровых фотографий. Это позволяет сохранить почти неограниченное количество снимков без необходимости носить с собой портативный компьютер, поскольку Click!-диски значительно дешевле сменных карт флэш-памяти. Цена диска, имеющего емкость 40 Мб и размер в половину кредитной карточки, составит 10 долл. О планах выпуска цифровой камеры со встроенным накопителем типа Click! уже объявила Agfa.

***

Вслед за соглашением с Via Technologies, позволившим Via разрабатывать и продавать чипсеты для процессоров с шиной P6, Intel заключила договор о взаимном лицензировании технологий с компанией S3, что позволит S3 также использовать в своих разработках шину Intel P6. S3получила доступ ко всем патентам компании Intel, включая патенты на Pentium II. Intel также получила право использовать принадлежащие S3 патенты, часть которых была приобретена S3 у компании Exponential, разрабатывавшей микропроцессоры нового поколения. В планах S3 – продолжение разработки наборов микросхем (чипсетов) обработки 3D-графики, а также выпуск уже в первой половине года чипсета для материнских плат с интегрированным 3D-ускорителем на шине AGP следующего поколения. Аналогичный чипсет с 3D-ускорителем от Trident планирует выпустить Via. Интеграция функций в чипсет упрощает систему и снижает ее стоимость. В 1999 году ожидается заметный рост популярности подобных решений.

С заключением подобных кросс-соглашений сложившееся единоличное положение Intel на рынке чипсетов для P6 (а это все выпускаемые Intel в настоящее время и планируемые в ближайший год процессоры) уходит в прошлое, что не может не радовать, так как известно, что здоровая конкуренция лучше, чем монополия

***

Президент компании Microsoft Билл Гейтс и его жена Мелинда пожертвовали 100 млн. долларов на проведение кампании по проведению иммунизации детей в развивающихся странах. По сообщению Всемирной организации здравоохранения, это крупнейшее частное пожертвование, которое когда-либо получала эта организация.

***

В январе ожидается выход в свет первых процессоров Intel Celeron в корпусе типа Socket 370 с тактовыми частотами 366 и 400 МГц. По внутреннему устройству процессоры аналогичны продаваемым в настоящее время Celeron 300A и Celeron 333 – 128 Кб кэш-памяти второго уровня, работающей на частоте процессора, внешняя тактовая частота 66 МГц. Одновременно будет выпущен новый чипсет – 440ZX, предназначенный для производства недорогих материнских плат под новые процессоры. Некоторые производители материнских плат планируют выпуск переходника для установки новых процессоров в исполнении Socket 370 в разъем Slot 1.

***

Компания America On-Line, крупнейший общенациональный провайдер услуг Интернет в США, приобрела за 4 млрд. долл. корпорацию Netscape, известного производителя сетевого программного обеспечения. Держатели акций Netscape получат за каждые 100 акций 45 акций AOL. Помимо этого компании AOL пришлось приобрести права на программное и аппаратное обеспечение у корпорации Sun, стратегического партнёра Netscape, на сумму, превышающую 500 млн. долл.

***

Компания Diamond Multimedia выпустила переносной проигрыватель MP3 аудиофайлов Rio PMP300. Устройство является прямым конкурентом высококачественных проигрывателей CD и минидисков – размеры Rio даже меньше, чем у минидиск-плейеров, а качество сравнимо с CD. В Rio отсутствуют механические компоненты в воспроизводящей части, поэтому искажения звука при движении полностью отсутствуют. В комплекте с Rio поставляется флэш-карта объёмом 32 Мб, через параллельный порт компьютера может быть переписано до 60 минут музыки высокого качества. Diamond продаёт дополнительные карты по 16 Мб по 49,95 долл. Цена Rio в розничной продаже составит 199,95 долл.

***

Компания Diamond Multimedia начала продажи своей новой звуковой карты на основе нового чипсета Vortex-2 от компании Aureal Semiconductor, Monster Sound MX300. PCI-карта будет стоить приблизительно $100. В комплекте с ней поставляются игры Recoil и Half-Life: Day One.

***

Hightech Suppliers, компания-производитель видеокарт, ориентированных на применение в играх, объявила о выходе своего нового продукта – Flash 3D II Tvpro. Flash, карта на основе Voodoo 2 от 3DFX Interactive с TV-выходом продаётся по цене $179. Согласно заявлению Hughtech, это первый 3D-акселератор на основе Voodoo 2, который способен выводить изображение на экран телевизора с разрешением 1024x768. Карта поддерживает Glide 3.0 и DirectX 6 API. Также компания анонсировала две другие видеокарты – Ambush B-16 и Ambush TNT. Это 2D/3D-акселераторы на основе чипсетов Voodoo Banshee и RIVA TNT соответственно. Обе предназначены для шины AGP 2X и несут на себе 16 Мб памяти. B-16 продаётся по цене 99 долл., TNT –129 долл.

При подготовке раздела были использованы материалы информационного агентства «Galaxy Press»

HALF-LIFE (начало на стр. 24)

Пройдите по коридору и откройте дверь с помощью пульта. Вы окажетесь в огромной трубе с таким же огромным вентилятором. Ни в коем случае никуда не прыгайте, а спуститесь вниз, пользуясь лестницами, и врубите его. Далее как можно быстрее лезьте по лестнице обратно: когда он наберет скорость, вы можете случайно попасть под его лопасти. Вернитесь на мостик верхнего яруса и геройски бросайтесь на раскрутившиеся лопасти: поток воздуха поднимет вас к потолку.

Разрубите доски и решетку и залезьте в проем, ползите по вентиляционной шахте и вывалитесь в конце в комнату. Спуститесь по лестнице к двери.

Оказавшись среди труб с обзорными вырезами и пультом, нажмите кнопки на последнем. Посмотрите, что получилось. Вы запустили химическое смешивание топлива и кислорода. Теперь направляйтесь в проход справа. Вернитесь в шахту с тремя головами-щупальцами.

Теперь вам надо попасть на нижний ярус, в дверь, которая находится внизу справа, под вами. Успокойте монстра тем же способом (гранатой) и бегите, бегите, бегите. Перепрыгните дыру в полу и войдите в проход. Быстро шагайте в следующий проход, не то вам на голову рухнет часть потолка. Войдите в еще один ход (шлюзовой камеры) и, дернув рычаг, топайте на мост и вперед – по коридорам.

Когда вы войдете в помещение с висящими кранами, будьте осторожны: среди них находится несколько живых веревочек способных съесть свою добычу. Если вы ленивы и решите достичь дна шахты на лифте, то вызывайте его. Когда он сломается и рухнет вниз (в ту самую горючую смесь), вы поймете, что надо было лезть по лестнице, которая находилась справа, на стене.

Выйдите на бережок и топайте по коридору, обходя забрызганный радиоактивными химикалиями пол. Достигнув лифта, жмите пару кнопок. Возвращайтесь обратно, к шахте того обреченного лифта, и направляйтесь вверх.

Перепрыгнув на выступ в стене, потом – на кабину лифта, вернитесь по коридору обратно и постарайтесь без потерь доковылять до шахты с уже давно знакомым вам трехголовым зверем. Успокаивая его гранатами, заберитесь на верхний этаж, делая остановку на каждом ярусе, чтобы в очередной раз бросить гранату. Войдя в комнату управления с выключенной аппаратурой, нажмите красную кнопку на панели приборов на стене.

Да-а-а, боюсь, столько шашлыка вы не съедите за всю свою жизнь! А тем более инопланетного. Так что лучше мирно спуститесь вниз и скатитесь по уходящей в недра Земли яме. В конце, когда она начнет круто уходить вниз, постарайтесь попасть в водоем, а не в его край.

Вылезьте на берег, осмотрите помещение в поисках ценных вещей и снова бултыхнитесь в воду. Проплывите сквозь отверстия. Одной стороной водоем выходит к выступу. Оказавшись на нем, выйдите на мостик и, перешагнув через перила, топайте по трубе. Потом прыгайте на трубу ниже и идите по ней. Окажетесь в тупике – посмотрите вниз: там еще одна точно такая же труба. По ней вы придете к пересечению ее с более массивной трубой. Поверните налево и крутите вентиль до тех пор, пока он не застопорится. После этого прыгайте в открытую часть этой трубы и идите по ней в сторону пролома в решетке. К моменту, когда она уже не сможет выдерживать ваш вес, не делайте резких движений.

POWER UP

Оказавшись в комнате с ящиками, разбейте их и поживитесь ценностями. Топайте в коридор. Когда выйдете из него в помещение с монстром, быстро бегите в противоположный красноватый вход, где поверните налево. Осторожно: немного погодя будет поврежденный газопровод с языком пламени.

Войдите в помещение с мостом. Когда он обвалится от шагов монстра, прыгайте вниз и топайте по коридору вглубь. В конце вы увидите двери, рядом с которыми на табличке сияет надпись «А-894GH». Откройте их вентилем и взберитесь по лестницам на верхний ярус. Оказавшись там, будьте осторожны: здесь у спецназовцев штабное помещение!

Топайте по коридору к большому пространству справа, выстрелите по ящикам с боеприпасами позади спецназовца, это поможет ему «раскинуть мозгами».

Зайдите наверх и поверните налево. Там есть лифт. Нажмите кнопку, приводящую его в движение, но на платформу не садитесь! Подойдите к шахте лифта, когда он опустится, и снимите выстрелом лазерные мины. Только после того, когда он снова поднимется, спуститесь на нем вниз.

Топайте по мостикам в помещение с красноватым светом и пройдите во вход слева.

Спуститесь по лестнице, пока не окажетесь в затопленном водой помещении, и бегите в дальний его конец так, чтобы вас не покусали червячки – обитатели здешних вод. Выстрелите по ящикам, заклинившим механизм откачивающего насоса.

Вернитесь на лестницу на этаж выше. Дойдите до пульта и включите левую кнопку. Далее бегите обратно так, чтобы искра, проскакивающая между генераторами (при входе), не задела вас.

Поднимитесь по лестнице и выйдите обратно к лифту. Если увидите, что он опускается, спрячьтесь – в нем спецназовцы. Когда они поднимутся обратно, не заметив вас, поставьте на стены лазерные мины напротив лифта и вызовите его еще раз, снова спрятавшись куда-нибудь (можно прыгнуть вниз под мостики). После взрыва поднимитесь и вернитесь обратно к монстру.

В помещении со сломанным мостом взберитесь наверх и войдите в комнату с рычагом. Там, стреляя по монстру, постарайтесь, чтобы он подошел как можно ближе. После бегите обратно и перепрыгните на противоположную часть моста. Подойдите к выходу из коридора в зал, где стоит громила, и быстро бегите в туннель слева! Он погонится за вами, а ваша задача – в конце коридора, в помещении с двумя колоннами, забежать по лестнице слева, нажать кнопку в конце этого выступа и быстренько забежать в проход у лестницы. Обойдите по коридору весь ужас, происходящий по ту сторону стены, и вернитесь в зал, где находился монстр.

Сядьте в вагонетку и поезжайте на перекресток. С помощью рубильника в комнате «поверните перекресток» и, снова сев, гоните вагонетку.

ON A RAIL

Разбейте по дороге бетонное заграждение, откройте шлагбаум, когда он вас остановит, и спуститесь на подъемнике вниз. Там будьте осторожны и не свалитесь в воду: через нее пропущено приличное напряжение! Гоните вперед и на втором перекрестке со стрелкой переведите последнюю в положение «прямо». Езжайте дальше

После того как вы проедете горбатый мост над водоемчиком, а потом перекресток, остановитесь у небольшого полустанка и выйдите на него. Поднявшись по лестнице и пройдя по небольшому коридору, вы окажетесь у ящиков. За ними стоит пушка, так что, разбив их, не прекращайте палить вперед. Потом потихоньку дерните рычаг, вернитесь на вагонетку и езжайте дальше. На перекрестке со стрелкой поверните налево и, когда вы подъедете к подъемнику, выйдите с вашего транспорта куда-нибудь, но так, чтобы не подняться вверх.

Когда тот поднимется, разберитесь с нападающим с верхнего этажа мужчиной и с помощью лестницы поднимитесь туда. По другой лестнице поднимитесь к конечному пункту подъемника с вагонеткой. Садитесь в вагонетку, раскидайте всех, а когда окажетесь у пушки, стоящей в укреплении на станции, откройте шлагбаум и гоните дальше до тупика. Войдите в проход справа.

В конце коридора вы увидите два ящика. Не спешите их обходить: за ними находится пушка, управляемая солдатом спецназа. Быстро бегите туда и, перепрыгнув рельсы, окажетесь на другой стороне. Подберитесь к амбразуре и убейте человека у пушки. Шагайте в красную дверь и, выйдя к ракете, бросьте по одной гранате на нижний ярус вправо и влево. Спуститесь вниз, обойдите труп солдата и пройдите в еще одни красные двери.

Прыгните снова на ваш рокерский мотоцикл-вагонетку и летите вперед по залу, уничтожая пушки, которые его охраняют.

Нарвавшись на летящие в вашу сторону ракеты, поставьте на вагонетке минимальную скорость и ползите по рельсам за ней, пока не окажетесь вне зоны действия ракетной установки. После этого снова взбирайтесь на ваш транспорт и гоните дальше(пока не упретесь в шлагбаум.

Выйдите на станцию, пройдите по коридору к еще одним рельсам. Топайте по ним вправо к очередному ответвлению. Там, в помещении, уничтожьте всех спецназовцев и, поднявшись наверх, дерните рубильник справа. Бегите по рельсам дальше, а когда увидите справа кабину лифта, садитесь в нее и поднимитесь. Наверху воспользуйтесь радиоуправляемой миной· бросьте ее в уголок, образованный выступом этажа и стеной (чтобы не уронить ее вниз), спуститесь и нажмите заветную кнопочку.

Возвратившись наверх, отыщите неподалеку лестницу красного цвета и ползите по ней вверх. Выйдите к рельсам, начинающимся от шахты подъемника, пригнувшись и преодолев сверкающие молнии, топайте по туннелю дальше.

Когда наступит очередь новой станции, будьте осторожны: как только проползете по ящикам и пересечете границу между двумя шахтами, в которых ездят ящики, вы увидите солдат, ломающих на своем пути к вам ящики, стоящие неподалеку. Они хотят вас убить!

Разрушив их намерения, ползите по рельсам дальше, пока не подниметесь по горочке наверх и не окажетесь у перекрестка. Поверните направо и топайте по туннелю налево к подъемнику

Спуститесь вниз по лестнице и постарайтесь не попасть под лучик лазера, приводящий в действие множество пушек, стоящих в соседнем помещении. Зайдите в темную каморку и выбейте стекло, перелезьте на ту сторону и топайте, куда ведут рельсы. Там, пользуясь стоящими в шахматном порядке ящиками, подберитесь к укрепленному доту и киньте внутрь него гранату.

Коридор приведет вас на улицу, где вам надо будет уничтожить несколько солдат (делать это лучше всего с помощью револьвера, не показываясь) и перепрыгнуть через рельсы. Покусившись на аптечку, лежащую слева на ящике, можно очень сильно поплатиться жизнью.

Пройдите шлюз, на дверях которого написано «Blast danger!» («Взрывоопасно!»). После него не спешите выходить на волю Если вы владеете искусством стрельбы из станкового пулемета, то воспользуйтесь им – он стоит слева в полной боевой готовности. Справа же вас ждет свора кровожадных солдат отряда специального назначения. Если же таланта пулеметчика у вас нет, то закидайте их гранатами и лазерными минами или возьмите старый добрый и надежный револьвер и с ювелирной точностью «снимите» их по одному издалека, медленно выходя из-за своего укрытия и стреляя по показавшейся части их одежды (сработает, проверено).

Войдите в дверь, которую они охраняли, и не нарвитесь на очередные лучи: отсюда вы так просто не выйдете! Поставьте высокий ящик так, чтобы он находился между последним (ближнем к двери) и средним лазером. Проползите под первыми двумя и прыгните на ящик. С него, если немного разбежаться и прыгнуть, вы попадете на лестницу. Идите по помещениям и найдите красную кнопку. Жмите ее и смотрите красивое зрелище.

Вернитесь обратно в шлюз, после него снова окажетесь у рельсов. Слева от вас открыты ворота, войдите в них и спуститесь по лестнице. Садитесь в вагонетку.

APPREHENSION

Приведите вагонетку в действие, и когда она станет неуправляемой, разгонится и пробьет заграждение. Вы окажетесь на дне водоема; всплывите и постарайтесь оказаться у входа, который находится справа от вагонетки.

Выйдите по лестнице на этаж, подойдя к водоему, подождите, пока что-то щелкнет и всплывут три бочки. С помощью них переберитесь на ту сторону и, пройдя несколько лестниц и выйдя на этаж, спрыгните в воду. Погрузитесь, достигните дна и плывите в проход· чем быстрее, тем лучше. Когда увидите справа дверь, откройте ее и подышите воздухом, далее – снова в воду и направо, в продолжение туннеля. На вашем пути будут попадаться обломки и балки местами рухнувшего потолка: обогните их и вынырните, когда заметите над головой поверхность воды в помещении с решеткой и дверью. Отдышавшись, плывите в продолжение туннеля, начинающееся напротив двери.

Когда выйдете на поверхность в желтый коридор, поверните и идите по нему налево. Вы окажетесь в помещении, где монстры «играют» ученым в волейбол. Топайте налево, но не уничтожайте все языки, свисающие с потолка (особенно те, которые могут помочь вам вылезти из воды (я их насчитал 4 штуки).

Войдите в проход и поднимитесь по лестнице. Пройдя помещение с компьютерами, вы попадете на крест, удерживающий клетку над водой. Прыгните в нее. Когда она опустится, всплывите и гребите к одному из углов, где висит язык. Оказавшись на мостике, снова идите, но не влево, а в воду, к двери с обрубком мостика, после чего, так же пользуясь языком, залезьте на этот обрубок.

Выйдя из двери, шагайте прямо и поднимитесь в комнату с ящиком, на котором лежат патроны, возьмите их и топайте (там же, внизу) в сторону красного освещения. Осторожней, не поскользнитесь, выходя на мостик у воды! Бегите дальше и обойдите по периметру все в помещении (красная лестница нужна только на тот случай, если вы окажетесь в воде). В конце вас встретит, радостно поигрывая молнией, оголенный провод. Так вот, вам нужно не в тот проход, что он «охраняет», а в ту дыру, что зияет в решетке справа.

После подводного туннеля вас ждет лестница. Поднявшись по ней, идите в дальний конец помещения. Там зайдите на возвышение, из которого выдвинут поршень, и, расстреляв ящик в углу, запрыгните на металлический сундук.

Поднимитесь по лестнице и топайте по коридорам в комнату с компьютерами. Здесь ваша задача – перестрелять всех чужих, только после этого ученый, стоящий за стеклом, откроет вам дверь во входной шлюз холодильника. Найдите там еще один компьютер и откройте с помощью него вход в холодильник. Помните американскую игру «Гладиаторские бои»? Так вот, вам сейчас предстоит быстро бежать (чтобы не замерзнуть), прорываясь сквозь толпы гуманоидов, заграждающих собой путь к заветному спуску вниз, находящемуся в конце помещений с ледяным полом.

Спустившись, бегите по коридору, в конце которого есть лифт. Поднимитесь на нем вверх, бегите по помещениям с сундуками прямо в белый проход и спрячьтесь там за ящиком справа. Женщины-ниндзя – ваши новые враги – будут выбегать так, что вам легко будет их убивать. Постарайтесь перебить их всех из автомата – это единственное эффективное в данном случае оружие. Потом выйдите на склад, поднимитесь по горочке на верхний ярус и откройте с помощью рычага вертикальные ворота, рядом с которыми есть табличка «Surface Access». Войдите в дверь в конце коридора. Вас чем-то огреют по башке, отнесут и бросят в мусорную яму. Придя в себя, поднимитесь по ящикам вверх (чем раньше вы это сделаете, – тем лучше будет для вас). Возьмите лом на одном из приступков по бокам ворот и отыщите решетку в полу. Наступите на нее, и по трубе попадете к выступающему из скалы зданию.

RESIDUEPROCESSING

Покрутите вентиль справа и быстро ползите по лестнице сбоку трубы вверх. Прыгните на платформу лифта. Внизу пролезьте в проход и вывалитесь из него в конце концов в помещение, освещенное зеленоватым светом. Войдите в проход и схватите лежащий на дороге пистолет.

Вернитесь в комнату и заберитесь по лестнице в чан. Прыгая по плавающим кускам чего-то, залезьте в вентиляционный проем. Выйдя оттуда в помещение, прыгайте с бортика на бортик таких же чанов, но с прессами (не попадите под них!), и войдите в красноватый проход по трубе.

Идите сначала по левой трубе и только в конце перепрыгните на правую. Оказавшись в новом помещении, прыгайте по размешивающим жидкость миксерам так, чтобы попасть в противоположный вход.

Смело летите вниз и, увлекаемые течением, не попадите в конце в мясорубку. Всплывите и, обойдя колонну стороной, плюхайтесь в воду снова; выплыв в туннельчик, следуйте по течению, только, во-первых, не поджарьтесь под огнем, выпущенным трубами сверху, во-вторых, не попадите под вращающийся цилиндр.

Далее плывите в конец туннеля и, выйдя на островок в виде трех конвейеров, отыщите справа от них три рычага. Нажмите средний (средний конвейер пойдет вверх). Теперь войдите в комнату управления этим механизмом. Глядя в сторону прессов, поймайте момент, когда на одном из конвейеров оба пресса будут в верхней точке, и жмите кнопку. Заберитесь по конвейеру и проползите под остановившимися прессами (не медлите, механизм торможения прессов работает недолго!).

Система конвейеров притащит вас к табличке «Warning Hazardous Machining». Преодолейте еще одну «прессовую» систему и спрыгните на конвейерную ленту, появляющуюся каждый раз под вами. В конце концов вы должны встретить две параллельных ленты. Прыгайте на ближайшую и, сняв мины слева радиоуправляемыми бомбами, ползите к «барабанной» системе.

Прыгайте с конвейера на конвейер: ведь агрегаты стоят в шахматном порядке, и вы преспокойно сможете их обойти. Езжайте к следующей мясорубке. Поймайте момент, когда ее челюсти будут открыты, и прыгайте вниз. С конвейера постарайтесь попасть на лестницу напротив.

Пройдите по коридору в помещение с искрящимися высоковольтными контактами.

QUESTIONABLE ETHICS

Бросьте в контакты мину и взорвите их. Дверь откроется. После коридора будет комната с колонной, в которой заключен монстр. Обойдите ее. Заметив добычу, монстр выбьет стекло, и вы сможете его преспокойно пристрелить (или он вас...).

Разбейте стеклянную сферу на пульте и, когда сработает охранная сигнализация, войдите в проход в углу. Очередной коридор приведет вас в лабораторию, в которой проводились энергетические эксперименты. Если хотите позабавиться, то зайдите в комнатку и нажмите кнопку. Когда все кончится и все двери откроются, войдите в следующий коридор и идите в сторону следующей заморочки.

В зале, освещаемом солнечным светом сквозь застекленную местами крышу, идите прямо. В следующей комнатке для энергетических опытов откройте двери слева и поманите сидящих внутри к себе. Быстренько забегите в отделение с кнопкой, посмотрите в их расстроенные лица и щелкните по кнопке. Поройтесь в тех комнатках и, взяв с собой все, что можно, войдите в следующий коридор.

На перекрестке поверните направо — через некоторое время выйдете в комнату с четырьмя колоннами, на одной из которых прикреплены несколько лазерных мин, а в углу за ними заделан вход. Вам надо стрельнуть по одной из мин и скрыться в третьем проходе, который находится в диагонально противоположном углу относительно замурованного хода.

После перестрелки с выехавшим на платформе монстром и солдатами выйдите, добейте оставшихся и бегите в проломленный взрывом мин вход.

Пройдя немного, вы увидите слева через смотровое окошечко двери работающий генератор. Пройдите дальше, так как дверь заперта с той стороны. Вы оказались среди небольших стенных ниш, в которых за стеклами заключены паучки. Увидев вас, они начнут ломиться оттуда и в конце концов разобьют все стекла. Расстреляйте их всех и забегите по лестнице наверх.

Перед вами коридор, который уходит вперед, затем разветвляется вперед налево и назад налево. Походите там и навестите все тупики и комнаты этих помещений. В каждой из них находится электронная пушка, которую вам надо включить нажатием кнопки на пульте рядом. Всего таких пушек надо включить четыре штуки. После этого зайдите в комнату-лабораторию, где все эти лучи, идущие под потолком, появляются снова и собираются в одну большую коробочку. Это центральная протонная пушка, с помощью которой производятся испытания листа материала, который опускается при нажатии на кнопку пульта. Но вам это не нужно, ваша задача — попасть на ту сторону стены.

Для этого подвиньте стоящий слева ящик под лист и, нажав кнопку, подождите, пока луч пробьет в стене дыру. Когда все закончится, прыгните на трубу внизу слева, на ящики и войдите в дверь. Там ученые вам скажут, что надо отключить генератор, но это тяжело сделать, так как пульт находится на той стороне комнаты, противоположная дверь закрыта с этой стороны, а по комнате вращаются электроды.

Вам надо добраться до пульта, прибегая к помощи углов по бокам комнаты. Подберите момент, когда они будут находиться на противоположной стороне комнаты, и быстренько переползайте во второй угол. Потом так же доберетесь и до пульта. Выключите генератор так, чтобы электроды не мешали проходу под ним, и позовите за собой очкастого профессора. Введите его в помещение, освещенное солнцем (то самое, вначале), и попросите его открыть дверь.

Выйдя на улицу, не спешите. Справа сидит спецназовец, а над вами, на крыше, укреплены две пушки. Разберитесь с человеком и возьмите в руки арбалет или револьвер. Осторожно выходя, постарайтесь, заметив малейший краешек орудий, попасть в первое, а потом, прицелившись, и во второе. Взорвите ящики с боеприпасами, которые загораживают вам вход в пещеру, и входите в ворота.

SUPERFICIAL INTENSITY

Убейте всех, кто прячется за бочками и мешками с песком, после чего пройдите под скальным навесом дальше.

Когда слева вылетит вертолет, возьмите лазерную пушку и сбейте его, воспользовавшись «специальным выстрелом».

Прыгните в воду по ту сторону плотины, на которой вы стоите, и влезьте на башенку, в которой есть кнопка, отключающая турбины внизу. Нажав ее, погрузитесь на дно и отыщите там вентиль между двух водозаборников. Крутите его и плывите в открывающиеся решетки.

Миновав винты турбин, вы окажетесь на другой стороне плотины, в небольшой речушке. Плывите в ее конец, поднимитесь по лестнице и зайдите в трубу. На другом ее конце выйдите и поднимитесь по лестнице, которая находится впереди. Обойдите по выступу стену.

Надоедливый вертолет вы сможете уничтожить, как и в прошлый раз.

Поднимитесь по еще одной лестнице — окажетесь на небольшой полянке. Слева от вас, в скале, между глыбами есть два пролома. Войдите в тот, что справа. Отвоюйте вход в небольшую будочку у солдат и поверните там вентиль. Найдите недалеко табличку с надписью «Storm Drain Natch» и пролезьте в дырочку под ней. Вокруг, в песке, все выложено минами. Поэтому, придерживаясь правой стены, зайдите под глыбу и, бросив на песок у заграждения из колючей проволоки гранату, сматывайтесь как можно дальше. Теперь пройдите по этому песочку и заберитесь на холм впереди.

Обойдите большую каменную глыбу справа, разбегитесь и перепрыгните через проволоку. Спуститесь вниз по трубе и взорвите известным способом решетку. В конце трубы не спешите высовываться, а тем более падать вниз. Чтобы быстро и безболезненно ретироваться на выступ скалы, находящийся под трубой, надо, присев, забраться на наклонное ребро трубы справа и по диагонали съехать влево к булыжнику на выступе.

Достаньте арбалет и, медленно подходя к правому краю выступа, рассмотрите недалеко внизу пушку (вам достаточно будет увидеть ее краешек). Выстрелите и ползите в другой конец выступа — воспитывать спецназовца внизу. Встаньте спиной к скале и медленно, передвигаясь левым боком, подойдите к краю. Когда увидите его руку, ногу или еще что-нибудь, сразу стреляйте. Спуститесь к его трупу, используя промежуточный скальный выступ, и топайте в сторону труб. Когда дорога будет резко уходить вправо, вам надо быстренько высунуться и заметить, где находится солдат. Потом тем же способом убить его.

Подойдите к верхнему основанию трубы и, ориентируясь по ее центру, съезжайте вниз. Вам надо попасть не на мостики, которые ее окружают, а на выступы, кото-

рые вас остановят (вы попадете на них, если будете придерживаться середины), иначе вы потеряете много жизни. Если вы любите приключения, прыгайте на мостик слева и топайте к полуразрушенному мосту. Пройдите по его веревочкам (это единственная его часть, которая не сможет спикировать вниз) – найдете что-нибудь в конце, в тупике. Возвращайтесь обратно к трубам и идите дальше.

На складе обзаведитесь ручным противотанковым гранатометом (РПГ). Он вам потребуется почти сразу же, когда вы выйдете и повернете направо. Отправив вертолет на вынужденную посадку, дойдите до лестницы и взойдите к небесам. Сделав то же самое на еще нескольких выступах и лестницах, вы придете к началу новой трубы. Залезьте в нее и ползите, пока не нарветесь на баррикады, устроенные спецназовцами и состоящие по большей части из сообщающихся трубами отделений. Здесь с помощью этой хитрой системы вам придется уничтожить всех прячущихся. Главное – это не выходить наверх: они прикатили танк, так что «раскинуть мозгами» вы всегда успеете! Когда все кончится, быстро выбегайте и, не попадая под огонь танкового орудия, проникните между танком и стеной слева.

Возьмите на складе побольше радиоуправляемых мин. Бросайте их под танк и взрывайте, пока не обездвижите его. Теперь смело выйдите и отыщите слева от него будку с кнопкой. Откройте ею ворота и войдите туда. Идите мимо ящиков, ломая их и беря ценные вещи так, чтобы танк не разнес вас на кусочки. Если дыры в деревянном заборе рядом с танком нет, заставьте танкиста выстрелить туда (для этого немного «подразните» его). Войдя туда, в дыру, наберите всякой всячины и, пройдя мимо танка, войдите в ворота.

Обойдите здание справа и шагайте вперед, снимая мины на стенах, пока не увидите у себя над головой торчащую из дыры пушку. Ни в коем случае не помогайте охраннику, а то эта пушка с вами «заговорит». В конце, через дорогу, песочек начинён минами. Побросайте туда гранаты и, зайдя за угол, ползите под решеткой зигзагами, чтобы еще одна пушка не смогла попасть в вас.

Повесьте на стену рядом с бочками лазерную мину, чтобы она светила сквозь решетку напротив. Обойдите сломанную мачту слева и, подойдя к забору, пересеките лазерный луч. Взорвется мина, потом бочки, а потом – шкафы с кабелями.

Заберитесь по мачте на крышу и отыщите слева дыру. Спрыгните туда и выйдите из комнаты. Запомните: ни одна мина в этих помещениях не должна быть снята! Перепрыгните первую, обойдите по перилам вторую, так же перепрыгните третью и проползите под четвертой миной. Идите налево и побейте те ящики в нише стены, на которых не висят мины: лазерный луч мин не упирается в них. Проползите под еще одними лазерами мин, которые стоят на ящиках параллельно дороге, и зайдите в проход.

В комнате подойдите к пульту и выстрелите по ящику внизу под окном, чтобы тот не пересек луч при подъеме лифта. Нажмите кнопку и прыгните на лифт. С него постарайтесь попасть на заборчик, опоясывающий проем с платформой подъемника в центре комнаты, и запрыгните на платформу

Нажмите кнопку на пульте, после чего платформа опустится. Топайте по коридору и выйдите в конце на улицу, после чего быстренько сверните направо и поднимитесь по горочке, чтобы стреляющий издали танк вас не задел. Подождите, пока армейцы разберутся с монстрами, высадившимися тут же, и, виляя, выбегите из своего укрытия. Добежав до танка, поверните направо.

Войдите в дверь справа за шкафами и поднимитесь по лестнице на второй этаж. Попросите охранника открыть вам дверь (к другому охраннику). Выйдите из спальни и, пройдя весь второй этаж, лезьте в окно. По бортику (карнизу) ползите вправо и по все тем же шкафам допрыгайте до обрубка лестницы.

Поднимитесь и на крыше рассмотрите издали кусок стены справа, на ребро которой можно запрыгнуть, разбежавшись. Сделайте это и спрыгните на уцелевшую часть пола. Далее по жердочке пройдите на небольшой кусочек пола в центре и перепрыгните к проходу.

Выйдя, быстренько залетите под решетчатый навес, где вам буквально надо вжаться в табличку с надписью «No smoking!». Стойте так, пока спецназ будет разделывать монстров, а те в свою очередь – спецназ, после чего добейте оставшихся. Вытащите лазерную пушку и, когда снова подлетит вертолет для очередной высадки бравых ребят, стреляйте по одному из его двигателей (может получиться с первого раза). Прячьтесь, чтобы вертолет не рухнул вам на голову.

Шагайте в ворота справа и бегите к входу, где быстренько сверните направо и спрячьтесь за ящиками. Если монстр не появится, идите дальше и приведите на это место того самого охранника, который стоит в спальне. Он откроет вам дверь, которая находится как раз напротив тех ящиков, за которыми вы прятались.

Пройдите к пушке и постарайтесь вышибить ворота вдалеке слева. После шагайте туда, не отвлекаясь на бесконечные полчища гадов, зайдите на живую мембрану в земле и постарайтесь, летя, попасть наверх.

Поверните направо и спрыгните вниз. Войдите в решетку справа и, когда нарветесь на ваших «помощников»-букашек, расстреляйте их из автомата (единственное действенное оружие против них). Потом ползите дальше и, когда уничтожите решетку на своем пути, быстро ползите назад за угол, а то рискуете превратиться в решето, как труба перед вами.

Запустите в комнату букашек и подождите, пока там все стихнет. Спрыгните и идите в дверь. Открыв ее, быстро бегите обратно и забейтесь в самый дальний угол. После взрыва снова подойдите туда. После второго взрыва опустите пустой подъемник правым, свисающим с потолка, выключателем и зайдите на него.

Войдите в пролом в стене и схватитесь за гашетку стоящей напротив ворот пушки. Выстрелите по воротам, а потом и по выбегающим монстрам. Бегите в коридор и идите, не спускаясь, по верхнему ярусу в противоположный проход. Там спрыгните вниз и топайте налево, на мембрану, которая поможет вам взобраться на крышу дома справа. Проломите решетку в крыше и прыгните в воду.

Заползите в трубу, а когда заметите, что с той стороны влетела мина, ползите назад и прижмитесь ко дну той самой емкости с водой. Снова заползите в трубу и топайте в помещение, где в конце, справа от лестницы, есть люк. Откройте его. Вылезьте и топайте до конца мостика к лестнице.

Перепрыгните направо, на выступ, и откройте дверь в трубу. После нее топайте влево, захватив с собой охранника, спуститесь вниз и попросите его открыть вам эту дверь и дверь в конце улицы, в небольшой будочке.

Шагайте в коридор и, выйдя в туннель с джипами, бегите направо, пока монстр будет раскидывать машины. Выйдите в конце на улицу и с помощью двух мембран попадите сначала на другую сторону стены, а потом на колонну. Здесь с помощью рычажков поставьте линейки так, чтобы на плане этого места, в области ворот, они образовали крест. Когда выйдет монстр, жмите кнопку. Уничтожив его, поставьте линейки на правой стене загороженной части угла слева, а после стрельбы – на закрытом входе в туннель, в том же углу. Потом запрыгните с дорожки в пролом в стене и, чтобы не попасть под повторную атаку, быстро забегите в проход.

FORGET ABOUT FREEMAN!

Дойдите до конца. Шагайте по лестнице в другую часть тоннеля и подождите, сойдя вправо, пока три куска потолка не рухнут на приступочек, затем заберитесь на них. Пролезьте в проход в конце и войдите в комнатку с компьютером и рубильником. Ничего не трогая, перепрыгните через ограду и шагайте вперед. После поворота направо увидите ящик. Когда пара монстров подойдет ближе, выстрелите по нему два раза и расстреляйте кокон над люком слева.

Пройдите по мосту и спуститесь в люк, открыв его вентилем. У двух каналов с водой перепрыгните первый и киньте во второй сначала большой ящик, а потом поменьше. По ним переберитесь на ту сторо-

ну решетки и плывите, пока не увидите выход на сушу. Обогните столб справа и идите в проход налево. Бросьте гранату между зубьев шестерни внизу и, убив таким образом червей, проплывайте под колесом, придерживаясь левой стены. Не высовывайтесь из воды! Второе колесо пройдите так же, попав между зубьями. Выйдя, поднимитесь наверх, набрав оружия.

Обманите танкиста, приблизившись к танку нему вдоль левой стены. Утихомирив пушку за выступом стены слева, вызовите лифт и садитесь в него. Внизу обойдите лужи радиоактивной жижи и шагайте направо. Далее – на лестницу, и окажетесь в зале с еще одним танком. Уничтожьте всех и соберите в ящиках лазерные мины Поставьте их перед входом напротив танка и залезьте на башню последнего. Сделайте выстрел и, добежав, влезайте по лестнице справа вверх. Оттуда уложите оставшихся монстров и зайдите в открывшийся проход.

Выйдите в туннель и, когда рухнет потолок, быстро забегите обратно. Уничтожьте монстра справа, потом тех, что слева (но не попадите под залпы пушки). Выйдя из укрытия, спрячьтесь за ребром стены, в проломе. Выбегайте оттуда между выстрелами и палите по пушке. Уничтожив ее, топайте в конец туннеля и после первой двери нажмите кнопку.

LAMBDA CORE

Спуститесь на лифте с грузовиком и лезьте на смотровую площадку справа вверху. Войдите в дверь и пройдите по коридорам, в конце которых есть склад. Выйдите и спрячьтесь в углу справа. Убив всех ниндзя, отыщите в стене справа проход, заставленный ящиками. Разбейте их и поднимитесь по лестнице на верхний этаж. Войдите в темный проход справа и спуститесь на лифте вниз. Выйдите и шагайте к воротам в конце.

Убейте монстра, и за спиной у вас появится еще один. Уничтожьте всех монстров в помещениях, и только после этого ученый в комнате управления откроет вам входную дверь.

Поднимитесь на лифте и возьмите оружие, пройдя по коридору направо. Потом идите по нему же в другую сторону и спуститесь на лифте вниз. Топайте прямо, там увидите два входа в коридоры – синий и оранжевый. Пройдите каждый до конца и в помещениях включите водяные насосы. Вернитесь, проидите мимо лифта, на котором приехали, и шагайте в коридор.

Поверните налево – попадете в помещение с водой. Спрыгните вниз и заплывите в туннель.

В конце концов, оказавшись у реактора, поверните два вентиля по обеим сторонам шахты и, всплыв, заберитесь на лестницу, когда уровень воды достигнет ее края.

Вам надо попасть наверх и войти в дверь. Сидя на каждой лестнице, пережидайте, когда искра пройдет над вами, и быстро бегите направо, прыгая через проемы. Наверху войдите в дверь и топайте по коридору к лифту. По лестнице в его шахте заберитесь наверх Прыгните на угол двери, топайте по коридору и поверните налево в дверь.

Светящиеся шары перед вами – входной (красноватый с зеленой сердцевиной) и выходной (зеленоватый с красной сердцевиной) телепортаторы. Так вот, перед вами – входной. Шагайте в него так, чтобы появиться на той стороне решетки точно над подъехавшей платформой. После этого таким же способом, ловя платформу, войдите в отделение № 2 (его выходной телепорт находится над вашей головой), а потом в отделения № 4 и № 7.

Вы телепортировались к центральному телепорту. Чтобы войти к его отделение, вам, катаясь на платформах, надо достичь кнопки с № 1 и № 2, которые находятся по периметру комнаты на больших железных щитах. Открыв заслонки, запрыгните в телепорт.

Зайдите в дверь. В коридоре найдите лестницу и зайдите в помещение. Там вам все объяснят. Наберите оружия, и ученый откроет шлюз к главному телепортатору. Отыщите в зале мостик у потолка, который вам впоследствии надо будет защищать, и встаньте напротив него так, чтобы перед вами была дорожка, ведущая к основанию телепортатора. Ученый включит машину, и вы, защищая его от монстров снизу, должны дождаться фразы типа «Быстрее, Гордон!!!», после чего прыгайте в шар в центре телепорта.

XEN

Вы теперь в их мире. Используя суперпрыжок, достигните последнего островка и перепрыгните на подъехавшую платформу. Стойте на ней и выискивайте другие, ближе расположенные платформы, после чего также прыгайте на них. Доберитесь до большой глыбы внизу и, попав в ее середину, идите и отыщите небольшую дырочку в центральной ее части. Влезьте, в пещере выпустите из заточения несколько светящихся жучков. Потом включите три столбика по периметру пещеры и войдите в открывшийся в пространстве телепорт.

GONARCH'S LAIR

Отыщите четвероногого монстра и стреляйте по его телу (висящему в центре), пока он не бросится от вас в туннель. Догоните его и сделайте то же самое, что и в прошлый раз. Он опять смоется. Идите за ним и в конце, когда он прыгнет вниз, медленно скатитесь по скользкой горочке к краю и забросайте его гранатами. Когда он проломит пол и взорвется, бросайтесь в дыру и постарайтесь попасть в шар телепорта.

INTERLOPER

Сойдите с камня и отыщите на «небе» самую отдаленную летящую платформу. Прыгните в открывшуюся в «земле» дырку и ждите, пока вас не выплюнут вверх. Размахивайте руками и постарайтесь попасть на платформу. Ваша задача – попасть на телепорт, который висит у места вашего прибытия в эту часть мира. Доберитесь до него, пользуясь едущими ниже платформами и летающими животными.

В следующей части мира выйдите и отыщите слева вход в пещеру. Вызволите монстра и, запутав его, обходными путями забегите в пещеру. Попрыгайте по выступам. Успокойте высунувшиеся головы гранатами и топайте по каменным дорожкам в проход в пещеру справа.

После телепорта выйдите в зал и уничтожьте там всех, кого видите, пользуясь навесами и уменьшенной гравитацией. Поднимитесь на лифте на второй этаж и когда лифт опустится, зайдите на его верхнюю часть.

Поднявшись к транспортерам с бочками, перепрыгните с ближнего на дальний и плюхнитесь в жидкость внизу. Чтобы не умереть под бочкой, упавшей вам на голову, всплывите и выйдите направо на дорожку. Она приведет вас к ходу, из которого выезжают бочки. Обойдите правую часть этого проема, шагая против движения транспортера, и идите налево, на дорожку вокруг пропасти.

Наткнувшись на перемещающиеся вверх-вниз колонны, встаньте на ту, что в углу и, поднявшись, шагайте в проходик После темного места поверните налево и дойдите до помещения Здесь, внизу справа, есть небольшие проходики. Лезьте в любой и ползите по нему в огромное помещение с лифтами. Поднимитесь на лифтах-платформах, уворачиваясь от выстрелов, до потолка и прыгните в кольцо с зеленоватыми искрами. Попав снова на «небо», попрыгайте по булыжникам к супертелепорту вдали. Добро пожаловать к боссу!

Уничтожать его можно любым оружием, прыгая вверх на скальные выступы с помощью мембран в «земле». Его снаряды-телепорты можно уничтожить каким-нибудь оружием помощней, типа лазерной пушки. Но делать это нужно с первого раза, в противном случае просто уклонитесь от снаряда (он летит достаточно медленно). Если телепорт попадет в вас, то вы перенесетесь в огромное подземное помещение, выбраться из которого можно, запрыгивая с помощью мембран на скальные образования (похожие на мостики). Попутно расстреливайте кристаллы, от которых босс берет энергию. В конце концов у него раскроется черепная коробка, и вы должны будете войти в телепорт, находясь в ней

■

Фиксируете эти места запоминателем и выходите из лабиринта.

Подходите к игральному автомату с железным пауком наверху и опускаете в прорезь найденную монету, после чего дёргаете за рычаг. Но ваш выигрыш, увы, всякий раз оказывается равным проигрышу – ровно одна монета (а вам явно требуется больше). Из прикреплённой к автомату инструкции видно, что для большего выигрыша требуется появление в прорезях автомата **более** одного черепа, а он у вас всегда один – в правом окошке.

На время оставляете автомат и переходите к силомеру. Принцип его действия ясен каждому, кто хоть раз бывал в наших парках культуры доперестроечной поры: удар молотом по барабану – взлёт груза – удар по колокольчику наверху – победа! Но сейчас ваш удар всякий раз оказывается недостаточно сильным, а вдобавок ко всему вы ломаете рукоять молота. Ну что ж, подбираете обломок молота и возвращаетесь к игральному автомату. С трудом подавляя раздражение из-за дурацких аттракционов, ударяете молотом по пауку – одна его лапа опускается на прорезь с черепом, наглухо заклинивая эту картинку. Затем вы вновь проделываете всю игральную процедуру и на сей раз (ура!) у вас в итоге появляются уже два черепа – один новый и один «заклиненный». Но результат налицо – вы имеете уже несколько монет.

Далее идете к канатной дороге, способной перебросить вас к таинственному замку по другую сторону пропасти. Однако вхождение в кабинку ни к чему не приводит, и вы идёте к лачуге, что стоит рядом. Войдя в неё, видите справа от входа столик, а на нём – кассу для продажи билетов и кнопку, включающую механизм движения кабинки. Чуть ниже есть два выдвижных ящика: один пустой, а во втором оказывается коробок с одной-единственной спичкой. По лестнице спускаетесь в подвал и видите перед собой громадного паука. На всякий случай вы извлекаете из рюкзака тряпку и применяете её на вентиле раскалённого котла – вырывающийся наружу пар сметает и паука, и паутину, и вы двигаетесь вперёд. С пола подбираете кусок жидковатой глины, а с дальней стены соскребаете немного какого-то налета типа селитры.

Теперь идёте в тир и знакомитесь с правилами стрельбы на приз. Платите деньги и приступаете к игре. Движущиеся цели оказываются слишком быстрыми, и вы всякий раз проигрываете. Тогда вы применяете глину на дорожки, по которым движутся мишени; последние, естественно, замедляют свой ход, и вы подбиваете их все, после чего получаете почти честно заработанный приз – куклу с приложенным к ней пультом дистанционного управления. С куклой идёте в лачугу у канатной дороги, выдвигаете ближний к двери ящик, сажаете в него куклу, а сами выходите наружу и становитесь в кабинку канатной дороги. Извлекаете пульт дистанционного управления и нажимаете на него – кукла вонзает нож в кнопку, двигатель включается, а вы отправляетесь в путь.

Вы стоите в грязноватом дворе замка. Перед вами опять три пути: направо – в башню, налево – в чертоги алхимика и прямо – в церковь. Первым делом идёте в башню, но вскоре выясняется, что делать вам там нечего, поскольку для функционирования солнечных часов в них необходимо вставить центральный стержень. Тогда вы идёте в церковь – пристанище каких-то почитателей крови и чертовщины. Прямо по ходу в центре магического круга со звездой лежит череп с дырой в макушке. Возьмите его с собой. По левую руку от вас стоит медная жаровня, а в ней оказывается чёрный порошок – угольная пыль. Она вам пригодится. Развернувшись лицом ко входу, идёте к нему и справа в углу находите факел. Перед вами последний вход – обитель алхимика. Проходите всю комнату и видите перед собой зеркало, ниже – фонтанирующий кран, ещё ниже – раковину, а на полу – плитку, от лёгкого нажатия на которую поток воды останавливается. Правее раковины находите стержень, прислоненный к стене. На постаменте – древняя книга с описанием способа убийства оборотня серебряной пулей и уникальных качеств его крови. Слева на столе – пергамент с описанием способа приготовления пороха, а справа – аналогичный документ про магическое зеркало. В правом нижнем углу комнаты на нижней полке находите стеклянную банку с серой, а выше – мешочек со снотворным папаверином.

Применяя последовательно друг на друге серу, угольную пыль и селитру (тот самый налет со стены лачуги), получаете порох. Ставите череп на плитку под раковиной – поток воды останавливается. В череп втыкаете факел, применяете на факел спичку, вспыхивает огонь и раковина раскаляется. Ударяете по факелу ногой (**правая кнопка** мыши), он отлетает в сторону, вода снова устремляется в раковину, над которой вздымаются клубы пара. После их осаждения на зеркало вы читаете на нем цифры: 7 – 8 – 4 – 5.

Снова поднимаетесь на башню, применяете стержень на циферблат, после чего последовательно щелкаете мышью на отверстиях, соответствующих вышеприведённым цифрам. В итоге под постаментом, на котором стоят часы, открывается потайная дверь, где лежит книга – как выясняется, дневник доктора Вайзеля Моро. Из дневника вы узнаёте много новых подробностей о его открытии, о связи Хью с корпорацией «Дженисис» и об антигуманной сущности их совместных планов. Там же вы узнаёте адрес виртуального офиса Хью и без труда оказываетесь в нём.

В офисе вас встречает секретарша Хью, не склонная подпадать под действие ваших чар. На своё счастье, вы замечаете у неё на столе коробку конфет, посыпанных порошком какао точь-в-точь такого же цвета, как и ваш снотворный папаверин. Последний вы применяете на конфетах, и вскоре секретарша засыпает богатырским сном. Вы нажимаете на кнопку, расположенную у нее на столе слева. Открывается дверь в конференц-зал, и вы заходите в него.

Слева от двери на стенде берёте старинный пистолет и две железные круглые пули к нему. На подковообразном столе для совещаний обнаруживаете проектор, а рядом – два слайда. Поочерёдно просматриваете их, но без особой пользы для себя. Справа у стены стоят железные доспехи рыцаря – вы прихватываете с собой лишь его булаву, зажатую в руке. Вторая дверь (очевидно, ведущая непосредственно в кабинет Хью) снабжена мощным стальным замком, и вам пока его не вскрыть.

С помощью запоминателя возвращаетесь в виртуальное царство и идёте прямиком к силомеру. Булавой буквально сокрушаете барабан – колокольчик в виде чаши валится вам под ноги, вы его поднимаете. Теперь спешите (для простоты – с помощью всё того же запоминателя) к горгулье, применяете колокольчик на лаву, круглую пулю – на колокольчик, и туда же – серебряную монету. В итоге ваша пуля посеребрится. Применив тряпку на колокольчик, вынимаете его из лавы, и пуля вываливается к вашим ногам, едва не скатившись в пропасть. Теперь ваш путь – к оборотню. Применяете на старинном пистолете порох, а потом на нём же – пулю. Стреляете в оборотня, убиваете его и применяете стеклянную банку на вытекшую из упыря кровь. Что ж, с таким «гостинцем» не стыдно вернуться назад в офис Хью, что вы и делаете при помощи запоминателя.

Перед заходом в кабинет Хью вы обращаете внимание на странную картину, висящую над головой секретарши. Постарайтесь запомнить её. Но вот вы перед дверьми кабинета. Применяете кровь в банке на замке, тот плавится у вас на глазах, и вы можете открыть дверь. Заходите в кабинет. Бумажка о времени визита к стоматологу вам особо не нужна, а вот слайд из ящика стола Хью может быть весьма полезен. Применяете слайд на проекторе в конференц-зале и с изумлением рассматриваете странные розовые полоски на голубых клетках. Затем включаете компьютер на столе в кабинете Хью и начинаете ломать голову над возможной связью между полосками на слайде и комбинацией цифр для доступа в секретные файлы компьютера.

А связь эта действительно есть, и желающие могут попытаться самостоятельно отыскать её, а заодно и требуемую комбинацию цифр на дисплее компьютера. (Не желающим делать это мы сообщаем данную комбинацию, равно как и способ ее отыскания, в конце статьи – пункт 2.) Набрав нужную комбинацию цифр, вы получаете доступ к секретным сведениям о связях Хью с корпорацией «Дженисис» –

здесь ваш «друг» раскрывается полностью во всём своём неприглядном виде. Узнав, что весь следующий день Хью намерен провести на своей базе на острове Чёрная скала, вы спешите покинуть виртуальный мир и возвращаетесь к Алу и Еве. Обсудив положение вещей и совместные планы, вы трое решаете немедленно лететь на Чёрную скалу.

ОСТРОВ ЧЁРНАЯ СКАЛА

И вот вы на острове. Идёте влево от ручья, пока не подходите к массивной трубе, вход в которую преграждает решётка с замком. Применяете на замок лазерный пистолет, но продвижение к трубе преграждают плавающие в пруду пираньи. Тогда вы возвращаетесь на пляж и идёте как бы по диагонали к верхнему правому углу экрана. На песке видите следы черепахи и место, где она отложила яйца. Берёте одно яйцо и идёте дальше вправо, пока не подойдёте к проволочному ограждению, за которым виднеется массивный дом, похожий на тюрьму. Неподалёку от забора, но по другую от вас сторону видите змею на траве. Бросаете ей яйцо, потом применяете на змее лазерный пистолет, а под конец ухватываете убитую тварь раздвижными щипцами

Вы снова у трубы. Применяете змею на пруду, после чего быстро юркаете в трубу и вскоре оказываетесь в прачечной. Отыскиваете на полке чистые простыни, сдвигаете их в сторону и находите за ними стиральный порошок. Применяете его на ведре с водой, после чего выливаете мыльную воду в отверстие, через которое проникли в прачечную. Ставите на место решетку – она осталась висеть на петлях с левой стороны отверстия). Применяете завалявшиеся у вас в рюкзаке консервные банки на стиральной машине, включаете её и вскоре наслаждаетесь чарующим зрелищем того, как вбежавший на шум охранник проваливается в дыру в полу Растяпа он оказался – оставил в двери ключи, которые вам как раз кстати.

Выходите в коридор – здесь опять три возможных направления движения. Идёте налево, к двери, над которой написано LA 5, ключами открываете её и входите. Это помещение, где находятся тюремные камеры. Справа видите три металлические двери с окошками и прорезями для спецкарточек сбоку от каждой. Открыть двери, разумеется, не удаётся, а вот заглянуть в окошки можно. В средней камере вы обнаруживаете... доктора Моро и вступаете с ним в беседу, оказывающуюся весьма информативной. Здесь же находите запертую дверь и консоль с наборным замком – увы, кода к нему вы пока не знаете, даже и гадать бесполезно.

Выходите в коридор и открываете тем же ключом дверь, над которой горит красный крест (это тюремный лазарет). Слева за решёткой висит белый халат, в его карманах вы находите термометр и нитку для чистки зубов. Осматриваете газовый баллон. Снова выходите в коридор и идёте в помещение, расположенное напротив прачечной (это сторожевой пост). Здесь также есть дверь с консолью и наборным замком (та же история, что и у камер), а на столе лежит видеокамера.

Идёте к камерам и, если не договорили раньше, можете ещё раз побеседовать с доктором, после чего по переговорному устройству связываетесь с Алом и Евой и согласовываете с ними ваши планы. Идёте в сторожевой пост, применяете видеокамеру на консоль и в итоге получаете записанные на пленку изображение и звук кнопок. Подходите к камере доктора, опускаете его окошко и передаёте ему камеру. Он смотрит в неё и сообщает вам комбинацию кода у двери в сторожевом посту. Вы идёте туда, набираете нужный код. Дверь распахивается, и вы входите в неё.

Это похоже на камеру пыток – всюду кровь, какие-то медицинские приборы, провода и прочие мучительские атрибуты самого жуткого вида. На столике слева от входа лежат вольтметр, тюбики с какой-то гадостью, очевидно, ядовитого свойства, а на стуле – резиновые перчатки. Над столиком на стене висит грифельная доска с непонятными символами. Снова идёте на сторожевой пост, поворачиваетесь к зарешеченному окну и под ним замечаете панель. Открываете её при помощи отвёртки и находите там три провода – но на какой же из трёх применить имеющийся у вас прерыватель тока? Снова связываетесь с Алом.

Для ответа на поставленный вопрос применяете вольтметр на щите, находите провод под высоким напряжением, ставите на него прерыватель (Ал и Ева тем временем находятся в полной готовности и ждут сигнала от вас). Всё проходит вроде бы нормально, но неожиданно наступает провал – ваших друзей схватывает охрана, Ала убивают, а Еву помещают в камеру рядом с доктором Моро, причём вы всё это слышите по переговорному устройству, которое так и осталось включенным.

Вам не остаётся ничего иного, кроме как снова пойти на хитрость. Вы направляетесь в изолятор, применяете шприц на тюбике, перчатку – на баллоне с газом, нитку для чистки зубов – на надутой перчатке и, наконец, шприц – на нитке. Подходите к распахнутому окну и, выглянув наружу, вступаете в разговор с Евой, окно камеры которой к вам самое ближнее. Согласовав с ней планы, применяете перчатку с причиндалами на окно Евы, она ловит её и распоряжается как следует. И вот охранник мертв. Вы открываете ключом дверь в камерное помещение, обыскиваете мертвого охранника и находите у него оружие Через опущенное окошко двери разговариваете с Евой, получаете от неё листок со странными символами, однако камеры Евы и доктора открыть всё так же не в состоянии

Вам остаётся лишь одно: разгадать код на консоли рядом с запертой дверью в тюремном помещении. Задача эта чуть труднее предыдущих, но вполне разрешимая – желающие поломать голову, уверен, с ней довольно быстро справятся. (Для самых нетерпеливых мы, конечно же, сообщаем ответ в конце статьи – пункт 3)

Итак, перед вами распахивается дверь в святая святых – кабинет человека, считавшегося вашим другом, а оказавшегося заклятым врагом. Конечно же, Хью Мортенс был не особо рад встрече с вами, тем более когда увидел ваше решительное лицо и услышал грозные слова. Вы неумолимы и тверды, неподкупны и властны. А продажным политиканам – поделом. Финальная сцена игры лаконична, но впечатляюща – вполне в духе классических американских боевиков. Благоприятного исхода схватки сил добра и зла вполне заслужили и вы, уважаемые игроманы, пройдя до конца эту увлекательную и динамичную игру.

С чем вас и поздравляем!

От всей души!

■

РЕШЕНИЕ ГОЛОВОЛОМОК (читать не рекомендуется!)

1. Чтобы определить последовательность нажатия оранжевых клавиш, сначала проследите динамику потемнения клеток на найденном вами листке – от чисто белого через оттенки серого до чёрного. В таком же порядке пронумеруйте их (белый – 1, чуть серее – 2 и т. д.), а затем примените эту же последовательность и на оранжевых кнопках системы охраны. Таким образом, вы нажимаете последовательно на кнопки 5, 1, 2, 7, 3, 4, 6, считая сверху.

2. Для установления нужной комбинации цифр на мониторе компьютера Хью мысленно (или буквально) наложите голубые клетки с розовыми полосками со слайда на картину, висящую в кабинете секретарши. После этого отбросьте или сотрите те части «восьмёрок», которые совпадают с розовыми полосками, а оставшиеся части как бы обведите жирной чертой – они и выдадут вам требуемые цифры: 5 – 6 – 2 – 3 – 9 – 6.

3. Для нахождения нужного кода на консоли двери в тюремной комнате мы попытались представить себе, какие цифры должны быть на месте символов, участвующих в арифметических действиях умножения и сложения на грифельной доске, чтобы и **в итоге** тем же символам соответствовали бы те же цифры. Для ускорения действий лучше иметь под рукой калькулятор. В итоге вы получите требуемый код: 9 – 5 – 8 – 3 – 2 – 0.

POPULOUS: THE BEGINNING (начало на стр. 38)

большинстве миссий у враждебных вам племен есть Сокровищница Знаний, в которой хранится либо недоступное вам (пока) заклинание, либо план какого-то здания (то, что в ней содержится, изображается в виде парящей вверху пиктограммы). Чтобы это заклинание или здание стало вам доступным, необходимо его выкрасть. Для этого ваш шаман должен подойти к Сокровищнице и начать молиться (для этого выделите шамана и щелкните по Сокровищнице **левой кнопкой** мыши). Далее пройдет некоторое время, прежде чем мольба будет услышана (следите за заполнением красного столбика-индикатора, который можно вызвать по щелчку **правой кнопки** мыши). После этого дверь в Сокровищницу откроется, шаман автоматически войдет туда, и нужное знание будет у вас.

Сокровищница, как правило, охраняется, но, к счастью, чаще всего находится на окраине вражеского поселка.

Stone Head (Каменная Голова) – Дает несколько зарядов того или иного заклинания (какого именно – заранее неизвестно, в отличие от ситуации с Сокровищницей Знаний). Чтобы получить эти заряды, на Голову надо молиться. Делается это так же, как и в случае с Vault of Knowledge. Единственная разница – должен молиться не один ваш соплеменник, а несколько. Сколько именно – легко узнать, щелкнув по Голове **правой кнопкой** мыши. Кто будет молиться (будь то «храбрец», воин или кто-то еще), не имеет значения, важно только число молящихся.

В подавляющем большинстве миссий Stone Head дает 1–3 заряда, после чего исчезает. И только в двух миссиях на Голову можно молиться постоянно и постоянно получать заряды.

Totem Pole (Тотем) – В отличие от Stone Head не только дает заряд какого-либо заклинания, но и сразу же применяет его в нужном месте («нужном» по замыслу разработчиков игры). В результате вам становятся доступными какие-то ранее недоступные места либо наносится сокрушительный удар по противнику

Obelisk (Обелиск) – Единственное отличие от Тотема состоит в том, что на Обелиск должен обязательно молиться шаман.

МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Список всех доступных вам заклинаний представлен на панели заклинаний (SPELLS PANEL). Чтобы применить заклинание, надо сначала щелкнуть по нему **левой кнопкой** мыши, а затем указать ту точку, где вы собираетесь применить выбранную магию. Помните, что все заклинания имеют свой радиус действия, так что шаман должен сначала подойти достаточно близко к указанной точке. Радиус действия заклинания увеличивается, если шаман поднялся на гору или находится в Сторожевой Башне

Однако вы не можете применить заклинание до тех пор, пока оно не заряжено. Заряжаются все заклинания с помощью маны, которая вырабатывается «храбрецами», когда они работают или отдыхают в Хижинах (Hut). Все заклинания заряжаются одновременно. Можно отключить любое заклинание от подзарядки, щелкнув по нему **правой кнопкой** мыши (когда захотите его включить – снова щелкните **правой кнопкой**). Каждое заклинание заряжается только на несколько зарядов. Эти заряды указываются в виде голубых точек на иконке заклинания.

Ниже заклинания приводятся в порядке нарастания количества маны, требуемой на подзарядку (и примерно в порядке нарастания «крутизны» магии). Цифра в квадратных скобках означает максимальное количество зарядов, которые можно иметь одновременно.

Blast [4] (Огненный шар) – Простейшее боевое заклинание. Выпускает огненный шар, который мало кого может убить с одного попадания. Зато порождает еще и ударную волну, которая отшвыривает всех (включая ваших соплеменников), оказавшихся в эпицентре разрыва (таким образом может убить, сбросив противника в воду).

Convert [4] (обращение в свою веру) – Обращает дикарей в свою веру. «Охмуренные» дикари переходят на вашу сторону в качестве «храбрецов». Заклинание совершенно не действует на представителей других племен. Это очень ценное заклинание в самом начале миссии: благодаря ему можно быстренько завербовать около 20-ти дикарей, обеспечив тем самым быстрый старт вашего поселка.

Swarm [4] (Рой) – Насылает рой насекомых, заставляя противника в панике метаться. Рой сам по себе наносит людям небольшое повреждение. Однако ценность его заключается в том, что он нарушает стройные ряды (и планы) врага. Особенно полезно насылать рой на священников, которые уже начали «охмурять» ваших воинов, либо на скопление Firewarriors, прежде чем те успеют открыть массированный огонь. Это заклинание не действует на шамана. Рой можно нацеливать и на здания: тогда насекомые будут «выкуривать» всех находящихся там внутри.

Invisibility [4] (Невидимость) – На некоторое время (2–3 минуты) делает ваших бойцов невидимыми для врага. За это время они могут успеть вторгнуться во вражеский лагерь и учинить небольшой погром и/или «охмурить» врага. Одного заряда этой магии хватает на то, чтобы сделать невидимками 5–7 человек (шамана нельзя). Статус невидимки не препятствует воздействию на них вражеского священника.

На практике это не очень-то сильное заклинание. Возни с невидимками много, а толку мало. А вот компьютерный противник может весьма ощутимо вас «пощипать» невидимками.

Magical Shield [4] (Магический щит) – Создает защитное поле вокруг выбранных воинов и тем самым делает их неуязвимыми для большинства заклинаний (включая Blast и Lightning). Одного заряда хватает на 5–7 человек. Не действует на шамана. Очень полезно в наступательных операциях, поскольку делает ваших бойцов неуязвимыми по отношению и к огненным шарам, выпускаемых Firewarrior'ами. Благодаря магической защите священник может спокойно подойти к толпе Firewarrior'ов и начать «охмурять» их.

Hypnotize [3] (Гипноз) – На некоторое время (2–3 минуты) обращает вражеских соплеменников (кроме шамана) в вашу веру, и те переходят на вашу сторону. Весьма ценно при применении к толпе противника: даже если и не обратит всех (одного заряда хватает на 5–7 человек), то перессорит друг с другом, и тем самым может нейтрализовать всю группу.

Land Bridge [4] (Земляной мост) – Действует так: соединяет прямой линией ту точку, на которой стоит шаман, с той точкой, в которую бросается заклинание. Затем поднимает участки суши между этими точками до уровня прочерченной прямой.

С помощью этого заклинания можно соединять берега ранее несоединенных континентов. Для этого надо встать на побережье одного материка и нацелить заклинание на берег другого. Если заклинание «не дотягивается», это, в принципе, не беда. Можно бросать это заклинание и *вдоль* побережья, отвоевывая у моря часть суши и тем самым приближая берега. Только на эту процедуру уйдет не один заряд магии, а несколько.

Есть и еще одна польза от бросания заклинания *вдоль* побережья – так можно расширять прибрежную зону для строительства своего поселка.

С помощью этого заклинания можно и штурмовать ранее непроходимые горы. Надо только встать у подножия горы и бросить заклинание на ее вершину. Тогда образуется пологий склон, по которому можно будет взобраться. Точно так же можно слезть с крутого откоса: находясь на вершине, нацельте заклинание к подножию горы.

С помощью этого заклинания можно и образовывать целые горные гряды. Для этого надо встать на вершину одной горы и бросить заклинание к вершине другой. Таким путем можно создавать препятствия для врага на пути к вашей базе. А на самой гряде можно поставить пару Сторожевых Башен с Firewarrior'ами.

Lightning [4] (Молния) – Удар молнии мгновенно убивает любого человека, попавшего под один из ее разрядов (а одна молния порождает штук 5–7 разрядов) и поджигает любое здание. Это идеальное средство для борьбы с вражескими шаманами, так как данное заклинание обладает приличным радиусом действия и требует для подзарядки не так уж много маны (по сравнению с другими мощными боевыми заклинаниями). Поэтому всегда заряжайте это заклинание и имейте про запас 2–3 заряда.

Tornado [3] (Торнадо) – Торнадо сметает все здания, оказавшиеся у него на пути, а

также поднимает в воздух и бьет об землю (обычно насмерть) всех, кого только засосет в свою воронку. Путь движения торнадо непредсказуем, так что держитесь от него подальше. Торнадо беснуется примерно минуту, после чего исчезает.

Swamp [3] (Болото) – Создает трясину, которая засасывает всех, кто только в нее забредет (включая ваших соплеменников). Болото исчезает, как только засосет в себя 10 человек. Чтобы узнать число утонувших в болоте, щелкните по нему **правой кнопкой** мыши. Болото, поставленное вами, можно убрать. Для этого зажмите **Shift** и щелкните **правой кнопкой** мыши.

Это заклинание полезно использовать как в оборонительных, так и наступательных целях. С его помощью можно «минировать» подступы к своей базе. Можно бросать это заклинание и прямо на группу врагов.

Flatten [3] (Выравнивание) – Это мощное заклинание, преобразующее рельеф местности. Оно выравнивает всю территорию в окружности той точки, куда было брошено (выводит все на уровень той точки, куда было брошено). Очень эффективно для расширения территории вашего поселка, так как позволяет отвоевывать участки пригодной для строительства суши как у гор, так и у моря.

Может применяться и как боевое заклинание: бросьте Flatten к самому побережью вражеского лагеря (но на уровень воды), и оно погрузит в морские пучины весьма приличный кусок суши. Тем же самым образом можно перерезать перешейки (чтобы, к примеру, враг не мог добраться до вас по суше).

Earthquake [2] (Землетрясение) – Довольно мощное заклинание, применяемое исключительно в боевых целях. Может не только сносить вражеские постройки, но и создавать сильно пересеченную местность, непригодную для строительства. Особенно эффективно на участках суши, значительно возвышающихся над уровнем моря.

Erode [2] (Эрозия) – Ускоряет естественный процесс эрозии земной поверхности. В результате понижается уровень суши, на котором применено заклинание: горы опускаются, а прибрежные зоны погружаются в море. С помощью этого заклинания можно пробивать брешь в непроходимых горных грядах или затапливать здания противника.

Fire Storm [2] (Огненный шторм) – Вызывает огненный дождь. Бьет по площадям, убивая людей и поджигая здания. Очень мощное заклинание, но применяйте его с осторожностью, так как оно не разбирает, где свои, а где чужие.

Angel of Death [1] (Ангел Смерти) – Вызывает демоническое существо, напоминающее дракона. Этот «ангелочек» начинает охотиться за вашими врагами (любого племени). Ангел Смерти извергает пламя и подбрасывает людей в воздух. И то, и другое смертельно, но вашим соплеменникам он совершенно не опасен. Кроме того, Ангел Смерти вызывает панику в стане врага и тем самым дезорганизует его работу. Убить «ангелочка» невозможно; на него даже не действуют никакие магические заклинания. Но у Ангела Смерти сравнительно непродолжительное время жизни: полетав минут пять, он издыхает сам.

Пожалуй, это самое опасное для вас заклинание. Ведь, чтобы применить любое другое заклинание, неприятельский шаман должен подобраться к вам на некоторое расстояние, так что вы еще можете помешать ему сделать это. Тогда как Ангела Смерти он может выпустить хоть из собственного лагеря.

Volcano [1] (Вулкан) – Порождает вулканическое извержение в выбранной точке. Выглядит это так. В окрестности выбранной точки начинает подниматься земная кора, образуя жерло вулкана. Затем вулкан взрывается, извергая из себя потоки лавы. Лава, стекая по склонам вулкана, сжигает все на своем пути: людей и дома. Затем лава застывает, а на месте извержения остается внушительная гора.

С помощью этого заклинания можно за считанные секунды стереть с лица земли значительную часть вражеского поселка и тем самым существенно подорвать силы неприятеля. Это самое мощное заклинание из вашего арсенала. Поэтому не удивительно, что оно перезаряжается дольше всех.

В игре также встречаются три заклинания, заряды которых вы можете получить только из Каменных Голов. Эти заклинания описаны ниже.

Bloodlust (Жажда Крови) – Делает ваших бойцов на некоторое время (2–3 минуты) супергероями. Они получают практически бесконечное здоровье, так что победить их в рукопашной схватке становится невозможно. Кроме того, они получают неуязвимость от магических заклинаний (как в случае защиты при помощи Magic Shield). Единственное слабое место – супергерои остаются подверженными речам вражеского священника (если, разумеется, вы не набросили это заклинание на своего священника). Одного заряда этой магии хватает на 5–7 человек. На шамана не действует.

Teleport (Телепортация) – Мгновенно телепортирует шамана (и только его) в любую указанную точку карты. Это заклинание встречается только в одной миссии.

Armageddon (Армагеддон) – Созывает все племена на финальную схватку.

Выглядит это так. Создается арена, на которую вызываются все враждующие племена в полном своем составе. Затем начинается грандиозная потасовка «стенка на стенку», в которой принимают участие все без исключения. Только шаманы безучастно стоят на возвышении, наблюдая за происходящим. В этом процессе вам тоже выпадает роль стороннего наблюдателя, так как вмешиваться в эту заваруху вы никак не можете (не можете даже применять заклинаний).

При Армагеддоне священники очень слабы, так как в «куче малой» просто не в состоянии «охмурить» кого-либо. Firewarriors успевают сделать лишь пару выстрелов. Так что самыми сильными при Армагеддоне оказываются обычные воины с мечами и щитами.

Обязательно сохранитесь при начале Армагеддона. Дело в том, что в развертывающееся сражение вмешиваются случайные элементы, поэтому исход потасовки всякий раз оказывается разным при тех же самых составах противоборствующих армий. Если ваша армия достаточно сильна, то рано или поздно вам повезет.

НЕКОТОРЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

1. Защитите штук 10–20 Firewarrior'ов магией Magic Shield, посадите их в воздушные шары и направьте прямиком во вражеский лагерь. Атака будет быстрой и эффективной. Особенно будет полезно, если перед этим туда слетает шаман, прикончит вражеского шамана и выпустит всю свою разрушительную магию.

2. Сажайте 10 Firewarrior'ов в две лодки, защитите их с помощью Magic Shield и гребите к вражескому побережью, но *не высаживайтесь*. По сигналу тревоги туда будут сбегаться бойцы противника, но они ничего не смогут поделать с вашими Firewarrior'ами, которые будут автоматически их косить. Вам останется только курсировать вдоль побережья, пока не спадут чары Magic Shield.

3. Используйте географию местности для защиты своей базы. Особенно полезно перерезать перешейки (с помощью заклинаний Flatten и Erode), ведущие к землям чуждых племен. Таким образом можно полностью оградить себя от наземных набегов. С помощью же магии Land Bridge можно создавать непроходимые горные массивы на подступах к своей базе или направлять противника по выгодному для вас маршруту.

4. Те же Terraforming Spells типа Erode и Land Bridge можно применять для того, чтобы «столкнуть лбами» враждебные вам племена. Например, если изначально два племени разделяет непроходимая горная гряда, то ее можно пробить магией Erode. Если же их разделяет морской пролив, то соедините материки с помощью заклинания Land Bridge.

5. Применяя приемы, описанные в пунктах 3 и 4, можете не ожидать никаких подлянок со стороны компьютерных противников. Компьютер столь тупой, что не применяет Terraforming Spells, если это не предусмотрено в сценарии. Так, например, в самом начале игры он может применить Land Bridge, соединившись с вашим материком. Но после того как вы обрежете образовавшийся перешеек, компьютер не станет возобновлять попыток навести мост.

6. Как только завидите вражеского шамана, сразу же бейте его молнией или чем-то другим (но молнией удобнее всего – имеет большой радиус действия и убивает

наповал при прямом попадании). Так вы убьете двух зайцев: шаман не сможет вам напакостить (по крайней мере, в течение ближайшей минуты) и четверть запаса его маны перейдет к вам.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

01: THE JOURNEY BEGINS

Очень простая миссия. Проходится за пару минут без малейших потерь с вашей стороны.

Помолитесь Stone Head. Получите заклинание Land Bridge. С его помощью пусть шаман проложит путь на второй остров и убьет там охранника, используя магию Blast. Теперь пусть шаман падет ниц перед Vault of Knowledge, а двое последователей – перед Каменной Головой (на этом острове). Так вы получите план строительства Хижины для тренировки воинов и обретете заклинание Lightning. Постройте Warrior Training Hut и начните тренировать воинов. Как только их число возрастет до 5–6, прикажите им охранять шамана. Самого же шамана направьте на третий остров (дорогу проложите с помощью Land Bridge), где с помощью заклинаний Lightning и Blast вы легко расправитесь со всеми.

02: NIGHT FALLS

Эта миссия столь же проста, как и предыдущая.

Отрядите шамана молиться Тотему. Сами же тем временем постройте Warrior Training Hut и еще одну Хижину и начните тренировать воинов. Когда призыв к Тотему будет услышан, поднимется участок суши, ведущий к Stone Head. Теперь шаман может пройти туда и начать молиться Каменной Голове. Вы получите мощное заклинание Торнадо.

К этому моменту у вас будет натренировано с полдюжины воинов (тренируйте их и дальше). Прикажите им охранять шамана. Самого же шамана направьте в неприятельский лагерь. На подступах к лагерю будет Сторожевая Башня, которую вы сметете с помощью магии Торнадо. Второй заряд Торнадо потратьте на Warrior Training Hut и разберитесь с «посыпавшимися» воинами с помощью заклинания Blast. Теперь можно спокойно помолиться на Vault of Knowledge и обрести заклинание Swarm. Сгруппируйте вообще всех воинов, которых вы успели натренировать к данному моменту, вокруг шамана и пойдите на последний штурм. С помощью заклинания Swarm последовательно «выкуривайте» врагов из всех Хижин и расправляйтесь с ними. Последний же заряд Торнадо пустите на Сторожевую Башню. (Где-то рядом с ней находится вражеский шаман, так что будьте поосторожнее, ибо он тоже знает заклинание Swarm.)

03: CRISIS OF FAITH

Тоже простая миссия, в которой вы научитесь переманивать врагов на свою сторону.

Направьте шамана молиться на Тотем, а сами тем временем постройте вторую Хижину, Warrior Training Hut и начните тренировать воинов. Когда призыв к Тотему будет услышан, опустится часть горы, открывая проход к Vault of Knowledge с другой стороны. Теперь к Сокровищнице Знаний легко попасть, не проходя через неприятельский лагерь. Отправьте к Vault of Knowledge шамана, выделив ему на всякий случай сопровождение из 2–3 воинов Когда мольба будет услышана, вы получите возможность строить Temple. Поставьте Храм и натренируйте полдюжины священников. Отрядите их, вкупе с 5–6 воинами, охранять шамана и направьте всю «делегацию» в неприятельскую деревню. Далее алгоритм простой: с помощью магии Swarm шаман выкуривает неприятеля из зданий, а затем за дело берутся священники и воины (если не убьют, так переманят на свою сторону, или наоборот).

04: COMBINED FORCES

Эта миссия лишь чуть-чуть труднее предыдущей; в ней вы научитесь обращать дикарей в свою веру.

Направьте шамана к ближайшему Vault of Knowledge, где он обретет план строительства Guard Tower. А пока что постройте Temple и начните тренировать священников. Пошлите шамана к Stone Head, где он получит заклинание Convert. Используйте эту магию, чтобы обратить в свою веру дикарей в округе Stone Head. Поскольку у вас будет 4 заряда Convert, то так вы получите еще с дюжину «храбрецов». С их помощью возведите Сторожевую Башню возле горы, стоящей на пути к вражескому поселку. К этому времени у вас будет натренировано 5–6 священников. Переведите их к Guard Tower, так как будут возможны единичные набеги неприятеля (это даже и к лучшему, ведь священники элементарно перевербуют их). После постройки Сторожевой Башни уже можно возводить поселок на новом месте: постройте Warrior Training Hut и Хижину. Начните тренировать воинов и продолжайте тренировать священников.

Придайте шаману 6 воинов и 6 священников в качестве свиты и направьте их ко второй Сокровищнице Знаний, стоящей на окраине вражеского лагеря. Там шаман выучит мощнейшее заклинание Lightning. С ним уже можно идти на штурм неприятельского поселка. Последовательно атакуйте здания: Guard Tower, Warrior Training Hut, Temple. Не торопитесь. к вам будут сбегаться враги, так что дайте время священникам переманить их на свою сторону (если с ними раньше не расправятся воины. Все время тренируйте новых воинов и направляйте в свиту к шаману (проще всего выделять вообще всех воинов и нажимать на клавишу **G**). Дальше – дело техники.

05: DEATH FROM ABOVE

Эта миссия на время. Вам дается 15 минут, чтобы достичь Тотем, находящийся в стане врага, и помолиться на него (иначе миссия будет проиграна). Тем самым вы вызовете инфернальных Ангелов Смерти (которые, впрочем, скорее похожи на драконов), противостоять которым враг будет не в силах.

Прежде всего осмотритесь. Вы находитесь на острове, на котором есть Stone Head, Totem Pole и Guard Tower. Направьте шамана молиться на Каменную Голову – тем самым вы получите 3 заряда магии Convert. Видите на востоке остров с дикарями? Надобно их обратить в свою веру. Пусть для этого шаман поднимется на Сторожевую Башню (так увеличится радиус действия заклинания). Трех зарядов Convert вполне достаточно, чтобы переманить к себе всех десятерых дикарей. Пусть они сразу же начнут молиться на Тотем, находящийся на их острове. В результате появится лодка, на которой вы переправите всех дикарей к себе за два захода.

Как только первый дикарь высадится, у вас уже будет достаточно людей, чтобы начать молиться на Тотем на вашем острове (требуется как минимум 6 человек). В результате молебна поднимется участок суши, ведущий к третьему острову. На этом острове есть Храм и Warrior Training Hut, где можно сразу же начать тренировать бывших дикарей (лучше из них сделать 6 воинов и 4 священников). Пусть тем временем шаман помолится на Каменную Голову, находящуюся на этом же острове. Тем самым вы получите 2 заряда заклинания Land Bridge. Помолитесь затем на Тотем – откроется путь, ведущий на вражеский остров.

Когда все тренировки будут закончены, прикажите всей вашей гвардии (10 воинов и 4 священника) охранять шамана и идите вперед, на неприятельский остров. Вы сразу же окажетесь на холме, где убьете священника и воина. Можно немножко осмотреться (только недолго, так как к вам уже бежит неприятель) – перед вами в низине раскинулся весь неприятельский лагерь. Нужный же вам Тотем находится на противоположном конце деревни, в ложбинке между холмами. Можно, конечно, спуститься и попытаться обойти деревню по берегу, но есть лучший способ. Лучше пройти поверху, используя магию Land Bridge. Видите холмик чуть правее (в середине деревни)? Вот на него и нацельте первый заряд Land Bridge. Добегите до конца образовавшейся горной гряды и снова примените Land Bridge, нацеливаясь на соединение с холмами возле заветного Тотема. Теперь можно спокойно до него добежать и начать молиться. (Не обращайте внимания на тех редких врагов, которые успеют до вас добежать, равно как и на козни шамана, насылающего на вас Swarm со своей Башни; впрочем, вражеского шамана можно долбануть молнией.) Ваши мольбы будут услышаны в считанные секунды, и явится воинство несокрушимых Ангелов Смерти. Вам же останется только рас-

слабиться и наблюдать, как они будут делать свое дело.

В целом миссия несложная, но оригинальная. Вам не нужно ничего строить. Главное – успеть вовремя все сделать. Впрочем, миссия проходится за 10 минут без всякого напряжения.

06: BUILDING BRIDGES

В этой миссии вы столкнетесь сразу с двумя племенами на двух континентах. Изначально континенты не соединены друг с другом, и одно из племен находится на том же континенте, что и вы.

Направьте шамана к ближайшему Vault of Knowledge, где он узнает заклинание Convert. Одновременно отрядите четырех ваших последователей молиться Каменной Голове (она тоже недалеко от Reincarnation Site, в ложбине между холмами, которые окружили ее полукольцом). Затем направьте шамана и оставшихся последователей к центру континента – в район озера. Там множество дикарей. Завербуйте их всех и заложите там же поселок. Последовательно постройте Guard Tower, Hut, Temple, Warrior Training Hut и начните тренировать священников и воинов. Далее у вас в планах построить еще 2–4 Хижины и обнести весь поселок Сторожевыми Башнями (достаточно 3–4).

Пока все ваше дело заключается в том, чтобы методически заниматься хозяйством и ждать, пока племя с соседнего материка не бросит заклинание Land Bridge, что соединит континенты как раз где-то в районе вашего поселка. По образовавшейся перемычке побежит и набросится на вас небольшой неприятельский отряд (человек 6–8). Вы без труда разделаетесь с ним. Дайте шаману защиту из 5–6 воинов/священников и направьте его по все той же перемычке (хорошо, что враги ее построили!) к Каменной Голове. Там шаман узнает заклинание Hypnotize. Возвращайтесь на свой материк и «обрубите за собой хвосты» с помощью заклинания Swamp – теперь эта перемычка станет непроходимой. С помощью заклинания Hypnotize загипнотизируйте воина неприятеля, одиноко стоящего на острове возле Тотема. На непродолжительное время этот воин перейдет на вашу сторону, но этого времени вполне хватит на то, чтобы он успел пасть ниц перед Тотемом. В результате поднимется из воды участок суши, связывающий континенты как раз в районе двух других племен. Тем самым вы «столкнете лбами» два враждебных вам племени, а пока они будут разбираться друг с другом, вы сможете до конца довести хозяйственные мероприятия и сколотить приличную армию.

Оставьте в поселке только полдюжины священников и полдюжины воинов – этого будет достаточно на случай внезапной вражеской атаки. Священников разместите по периметру поселка (желательно на Башнях), а воинов – в центре. Так священники будут останавливать и перевербовывать врага еще на подступах; ну а если кто прорвется, то за дело возьмутся воины. Всем остальным (должно набраться 20–25 воинов) прикажите охранять шамана. Дальше – тривиальная тактика «железного кулака»: сметая все на своем пути, вы сначала расправитесь с одним племенем, а затем с другим. Опасайтесь только вражеских шаманов: бейте их молнией прежде, чем они успеют сделать то же самое с вами.

07: UNSEEN ENEMY

В этой миссии противник изначально обладает магией Invisibility, а вы – нет. Зато вы можете выкрасть это заклинание из Vault of Knowledge, находящегося на материке противника.

Атаки с применением невидимок довольно неприятны – вы вдруг обнаруживаете, что ваши здания ходят ходуном, а верные вам подданные вдруг уселись в позу лотоса и внимают речам невидимого пастора. Но это ничего – через какое-то время враг станет видимым, и тогда вы с ним расквитаетесь. А пока что он успеет немного наломать дров... Как ни странно, но на опыте выясняется, что ваши атаки с использованием невидимок не так уж эффективны: во всяком случае, мне показалось, что лучше идти старым добрым способом – напролом, в открытую. Как бы там ни было, опишу способ прохождения этой миссии согласно замыслу разработчиков (на этот способ они весьма прозрачно намекают в даваемой к миссии информации).

Идите сразу же всей группой на северное побережье – к тому месту, возле которого на острове находится Stone Head. С помощью заклинания Convert обратите в свою веру дюжину дикарей и начните массовое строительство: постройте Guard Tower, Temple, Warrior Training Hut и 3–5 Хижин; начните тренировать священников и воинов. Пусть тем временем шаман проложит дорогу к острову (с помощью магии Land Bridge). Отрядите пять человек к Каменной Голове – так вы получите два заряда Erode. Дайте шаману в охрану трех воинов и трех священников. Этой группой вы должны пробиться к Сокровищнице Знаний на материке неприятеля. Проще всего туда попасть, подняв часть суши с восточного мыса вашего материка.

Как только получите Invisibility, немедленно возвращайтесь в свою деревню и продолжайте массовую штамповку священников и воинов (надеюсь, вы ее не прекращали?). Вам придется отразить 2–3 атаки невидимок, прежде чем вы сколотите приличную армию из 15 воинов и 5 священников. Вот с этой армией можно медленно, но верно приближаться к лагерю неприятеля, утюжа все на своем пути (лучше, конечно, обращать в свою веру – но это уж как получится). Как и всегда, как только увидите вражеского шамана, так сразу же бейте его молнией. Дойдя до неприятельского поселка, можно применить Erode, чтобы побыстрее разрушить здания (не зря же вы лазили за этим заклинанием!). Во всем остальном – как обычно. Лично я так ни разу и не применил Invisibility.

08: CONTINENTA DIVIDE

Для начала оглядитесь и уясните ситуацию. Вы с противником находитесь на огромнейшем континенте (собственно, почти вся планета состоит из суши – из этого самого континента). Однако вы оказались внутри «каменного мешка», из которого есть выход только в одном месте – там, где стоит одна из Каменных Голов. Собственно, это не просто хорошо, а даже здорово – враг сможет атаковать вас только по узкому проходу. Так что с географией вам повезло, и не надо нигде применять Land Bridge – сделаете только хуже.

Как и обычно, противник изначально сильнее вас. Он умеет делать кое-что, чего не умеете вы, а именно – строить FireWarrior Training Hut и тренировать там Firewarriors, бойцов, применяющих заклинание Blast. Так что ваша задача будет заключаться в том, чтобы похитить план нужного здания, а затем обогнать врага в развитии и задавить его «массой».

Итак, по порядку. Бегите к той самой Каменной Голове, что стоит на выходе из «каменного мешка», попутно вербуя дикарей. Дикарей особенно много возле озера, так что после 3–4 применений заклинания Convert вы «соберете урожай» из 20 последователей. Забравшись на гору, отрядите четверых молиться на Stone Head, а все остальные пусть возведут Сторожевую Башню (поближе к спуску в сторону неприятеля). Каменная Голова даст вам 3 заряда Magical Shield (негусто, но в хозяйстве сгодится) и освободит место для строительства Храма. Остальные же строения придется ставить в низине, так на горе больше нет места. Что строить, вы знаете: Warrior Training Hut и 3–5 Хижин. Только в первую очередь поставьте еще пару Башен на горе и как можно скорее натренируйте полдюжины священников – часть из них разместите по башням, а остальных просто рассредоточьте по горе. Троих из этих священников лучше защитить с помощью Magic Shield, так как враг не замедлит вскорости явиться. Основной удар примут на себя как раз священники (и воины, если вы успеете их натренировать) – будут перевербовывать противника. Подтягивайте на гору воинов. Так вам предстоит отбить 2–4 атаки, в результате чего вы перевербуете около пяти Firewarriors. Особенно следите за тем, не появился ли шаман противника, и как только он подойдет, сразу же бейте его молнией.

Как только у вас будет около пяти Firewarriors и столько же воинов, можно приказать им охранять шамана и отправиться в неприятельский поселок добывать нужное знание из Vault of Knowledge. Пробирайтесь по окраинам, прижимаясь к берегу, стараясь не привлекать к себе внимания. Получите план – сразу же бегите назад в свой поселок и возводите FireWarrior Training Hut. Теперь тренируйте только Firewarriors. Можно еще

отправиться на «охоту» за дикарями. Только не отходите далеко от базы и все внимание уделяйте должной обороне горы, на которой вы обосновались. Вам придется отбить еще 4–6 атак, прежде чем вы скопите силы, достаточные для решительного штурма вражеского лагеря.

Атаковать неприятеля будет можно, когда в общей сложности у вас наберется не менее 40 последователей, среди которых будет не менее 15 Firewarriors и 10 воинов. Снимайте вообще всех с «насиженных мест» и ведите в неприятельский лагерь, утюжа все на своем пути. В первую очередь уничтожьте Firewarrior Training Hut, Warrior Training Hut и Temple. Не забывайте и про шамана – пусть он мечет заклинания Blast и Swarm. Lightning старайтесь экономить, приберегая его для вражеского шамана. Словом, работает старый добрый принцип «против лома нет приема».

P. S. На континенте находится еще одна Каменная Голова, содержащая 3 заряда мощнейшего заклинания Торнадо. Только если охотиться за этим заклинанием, то выйдет себе дороже, так как придется распылять силы и внимание.

09: FIRE IN THE MIST

Простая миссия. У противника изначально лишь небольшое превосходство (если это вообще превосходство): он умеет строить лодки, а вы – нет. По замыслу разработчиков, вы должны сначала дождаться, пока враг не высадится на вашем материке, затем отбить у него лодки и переправиться на них в стан неприятеля, дабы сокрушить его.

Но зачем, собственно, ждать? Прекрасно можно обойтись с помощью одного лишь заряда заклинания Land Bridge, которое соединит ваши материки как раз в районе Reincarnation Sites. Благодаря этому можно действовать в духе блицкрига, задавив противника прежде, чем он успеет развиться. Тогда на всю миссию у вас уйдет не более 10 минут.

Так что, не сходя с места, начинайте быстренько отстраивать поселок (прямо возле Reincarnation Site), завербовав 15–20 дикарей. Постройте FireWarrior Training Hut, Warrior Training Hut, Temple, 2–3 Хижины (исключительно ради быстрого накопления маны) и сразу же начинайте тренировать Firewarriors, просто воинов и священников. Между делом навербуйте еще с дюжину дикарей, коих имеется в изобилии на вашем материке. Как только у вас будет около 10 Firewarriors, 10 воинов и 5 священников (плюс 10–15 «храбрецов», которых не надо тренировать: здесь время дороже), бросайте заклинание Land Bridge и всей толпой идите на врага. Как действовать, вы прекрасно знаете по предыдущей миссии: тактика в точности такая же.

P. S. Полезно также добыть заклинание Earthquake, помолившись на Каменную Голову, которая находится на вашем же материке (чтобы найти ее, просто обойдите материк, так как в данной миссии есть Fog of War). Вы получите всего лишь один заряд этой магии, но одного заряда достаточно, чтобы снести половину вражеского лагеря.

P. P. S. Очень вероятно, что неприятель активизирует в начале игры один Тотем на своем материке, чтобы соединить ваши материки (на дальнем конце). Не обращайте на это внимания и не используйте этот путь – он слишком длинный.

10: FROM THE DEPTH

Миссия не сложная, но оригинальная. Ничего нового (в смысле построек и магии) вы не встретите, зато миссию надо проходить на время.

Итак, ваш поселок обречен и скоро скроется под водой. Но вы еще можете успеть спасти своих соплеменников. Для этого надобно построить еще 2 лодки (одна у вас уже есть). Быстренько стройте и сажайте всех (шаман + 4 воина + 4 священника + 5 «храбрецов» = 14 на 15 посадочных мест) и гребите к маленькому островку, на котором находится Totem Pole. Его охраняют два воина и священник, с которыми вы разберетесь без труда. Помолитесь на Тотем. В результате всплывет приличный участок суши с полуразрушенной деревней.

Начинается второй этап игры. Теперь в вашем распоряжении 8 минут, за которые вы должны успеть сколотить приличную армию и пробиться к Тотему, находящемуся на неприятельском острове.

План действий такой. Пристав к «земле обетованной», первым же делом завербуйте всех дикарей, какие только есть на острове (действуйте быстро, так как оные дикари почему-то имеют тенденцию быстро дохнуть). Отключите подзарядку Convert и включите Lightning. Затем почините только FireWarrior Training Hut, Boat House и все Хижины. Постройте 1 лодку и натренируйте 11 Firewarriors. На имеющиеся 4 лодки вы теперь можете погрузить вполне приличную армию: шаман + 11 Firewarriors + 4 воина + 4 священника. (Создать более мощную армию вы вряд ли успеете, да это и не нужно.) Направляйтесь прямиком к вражескому острову и высаживайтесь на него (у вас должно еще оставаться полторы-две минуты времени.) Долбаните молнией кучку Firewarriors – серьезную опасность представляют только они. После этого сможете спокойно добежать до Тотема и помолиться на него. Как только сделаете это, суровое возмездие настигнет врага и миссия на этом кончится.

11: TREACHEROUS SOUL

В этой миссии вам предстоит сражаться сразу с двумя племенами, одно из которых находится на вашем же материке. Вот с этого племени и начните – с ним можно разобраться в духе блицкрига.

Делается это совсем просто. Идите по направлению к этому племени, попутно вербуя дикарей. Когда подойдете к вражескому поселку, число ваших соплеменников должно быть около 25. С такими силами вы легко расправитесь с неприятелем, благо он еще толком ничего не успел построить.

Уф! Одним врагом меньше, но второе племя уже явно обгоняет вас в развитии – ведь оно планомерно строилось, пока вы воевали. Так что отойдите немного назад, в горы (просто на месте разрушенного поселка вы сразу же ничего не можете строить, а ждать нет времени), и быстренько начинайте свой поселок. В первую очередь постройте Храм и тренируйте священников, так как совсем скоро появится противник. Когда начнутся вражеские атаки, шамана лучше всего держать на горе на случай, если пожалует вражеский шаман (угостите его молнией). А пока что пусть шаман добудет заклинание Swamp в отбитой Vault Of Knowledge и навербует еще с дюжину дикарей.

Как только ваше войско достигнет 40 человек (самый лучший вариант – 25 Firewarriors, 10 воинов и 5 священников), можно идти на штурм вражеского поселка. Достичь его можно одним из трех способов:

1) самый очевидный и самый нудный способ – построить Boat House и наклепать штук 8 лодок,

2) пойти на противоположный конец своего материка и дважды применить Land Bridge: сначала к острову, а от него – к неприятельскому материку;

3) применять Land Bridge с того места, где находится ваш поселок; однако в этом месте пролив довольно широк, так что вам понадобится около 6 зарядов этой магии (бросайте заклинание *вдоль* побережья).

Штурмуйте вражеский поселок все тем же способом, как и в предыдущих миссиях. Разве что можно для разнообразия применить еще заклинание Swamp (ведь не зря же вы его добывали). Только сами не утоните в своем же болоте. А дабы избежать сего неприятного происшествия, создайте «болотный заслон» с того края поселка, где вы подошли, и немного подождите. Навстречу вам побегут защитники лагеря и будут стройными рядами тонуть в болоте. Когда их поток иссякнет, просто обойдите болота (или уберите их).

P. S. В миссии есть еще две Каменные Головы. Одна из них находится на вашем материке (примерно посередине) и содержит 3 заряда заклинания Swamp. Эти заряды вам совершенно бесполезны, если вы решили проходить миссию в духе описанного здесь блицкрига. Вторая Каменная Голова находится на острове и содержит 3 заряда заклинания Flatten. Оно не очень-то вам нужно, поэтому лучше не тратить на него время.

12: AN EASY TARGET

В этой миссии против вас выступают сразу три племени, но зато вы находитесь одни на острове и, следовательно, вам не сразу начнут докучать. Тем не менее, строиться надо очень быстро.

Как и всегда, начальную защиту вам обеспечат священники. Остров весьма неве-

лик, поэтому дикарей вы «настреляете» не так уж много (не более 20). Так что основной прирост населения будет происходить «естественным» путем. Все время стройте и стройте Хижины, чтобы численность вашего племени могла возрасти до 70–80 человек. Особое внимание уделяйте побережью, так как сначала гости нагрянут к вам на лодках. Затем они применят заклинание Land Bridge и тем самым свяжут ваш остров со своим материком. Но это не так страшно: бросьте на перемычку заклинание Swamp (возможно, пару раз) – и любая атака захлебнется. Основной упор делайте на Firewarriors: их стоит натренировать человек эдак 50.

Затем вы заметите, что «красное» племя сделало соединение с материком «желтого» племени и начало с ним воевать. Вам только того и надо: смотрите, как они уничтожают друг друга. Но «красное» племя заметно сильнее «желтого», так как обладает разрушительнейшим заклинанием Торнадо. Как только разборка будет подходить к концу и у вас уже будет 50 Firewarriors и 10 воинов, можете сами выйти и добить «желтого».

Направляйтесь к перемычке, ведущей к «красному» поселку. Вас заметят со Сторожевой Башни и поднимут тревогу. Стойте на перемычке и дальше не суйтесь. К основанию же перемычки бросьте три заряда Swamp – полюбуетесь, как подбегающие защитники будут тонуть в болоте. Как только их поток иссякнет, снимите Swamp и спускайтесь в поселок. Теперь вам надо нейтрализовать вражеского шамана, так как он знает заклинание Торнадо, один заряд которого способен наполовину разбить вашу армию. Долбаните шамана молнией и сразу же поднимайтесь на гору к Reincarnation Site. «Заминируйте» ее, бросив к подножию три заряда Swamp. После этого можете быть спокойны – как только шаман воскреснет и начнет спускаться, так тут же угодит в болото (аминь!). А вы тем временем сможете разобраться со всеми «красными». Не забудьте прихватить заклинание Торнадо из Vault of Knowledge.

Осталось разобраться с «зеленым». Казалось бы, чего проще – ломимся через горы, ведь у нас 50 Firewarriors (или около того). Но не тут-то было. Как только вы начнете штурмовать первую гору, как получите три заряда молнии от шамана, укрывшегося в башне на второй горе (благодаря высоте радиус действия его заклинаний очень большой). Считайте, что армии у вас нет – кого не убьет молния, тот утонет, свалившись с горы.

Поэтому вспомним старый добрый принцип «нормальные герои всегда идут в обход». Возвращайтесь на свой остров и идите на противоположный его край. С горы открывается красивая панорама на материк «зеленых»! Но дело тут не в красоте, а в том, что шаман прекрасно до него достанет заклинанием Land Bridge. Вот вам и обходной путь. Только не бегите сразу всей толпой. Отрядите сначала только шамана, чтобы он извлек заклинание Erode из Vault of Knowledge. Но прежде чем шаман приступит к молитве, пусть бросит парочку Swamp'ов между Сокровищницей и вражеской деревней – в болоте увязнут неприятельские воины, которые выбегут из лагеря, завидев шамана. Как только молитва будет закончена, настанет время для решительного штурма. Вот теперь подтягивайте вообще всех и двигайтесь вперед, круша все на своем пути, ведь у вас есть заклинания Tornado и Erode, не говоря уж о Lightning, Blast и Swarm. Возможно, вражеский шаман успеет долбануть вашу армию пару раз молнией, но это совсем не смертельно (не так, как если бы вы шли с противоположного конца через горы).

P. S. Есть второй способ штурма лагеря «зеленых». Для этого надо натренировать дюжину шпионов (план строительства Spy Training Hut вы раздобудете в Сокровищнице Знаний «желтых») и попытаться с их помощью устроить диверсию в той башне, где засел шаман «зеленых».

13: AERIAL BOMBARDMENT

В этой миссии вы полетаете на воздушных шарах.

Против вас выступают два племени, одно из которых находится на материке. С этим племенем (с племенем «зеленых») легко разобраться в духе блицкрига. С этой целью бегите к их Vault of Knowledge, попутно вербуя дикарей (достаточно 20 человек). Там вы получите мощнейшее заклинание Earthquake. Бросайте это заклинание аккурат в центр вражеского поселка, а выживших легко добьете в рукопашной схватке.

Стройте свой поселок, немного отступив вглубь материка. Возведите только FireWarrior Training Hut и штук пять Хижин. Как можно скорее начните тренировать Firewarriors (в этой миссии можно вообще обойтись без священников и обычных воинов), так как вскоре к вам пожалуют «гости» на воздушных шарах. А пока что добудьте еще заклинание Volcano из одной из Каменных Голов, что находятся на вашем материке (это в той Stone Head, где требуется для молитвы 5 человек; в другой находится Magical Shield).

Сначала к вам пожалуют разведчики: два воздушных шара по два Firewarriors в каждом (возможно, прибудет и сам шаман). С ними легко разберетесь и захватите их шары. Вторая атака будет точно такой же, а затем враг начнет копить силы. Вот теперь самое время перехватить у него инициативу. У вас уже есть 4 шара. Посадите на них шамана и 7 Firewarriors (защитите их Magic Shield, если успели добыть эту магию). Как только получите заклинание Volcano, летите к вражескому берегу. Немного не долетев, остановитесь и осмотритесь. Засеките маршруты следования вражеских Firewarriors и аккуратно подлетите к центру лагеря. Бросьте заклинание Volcano на FireWarriors Training Hut. Боже, что началось! Теперь можете оттянуться по полной программе: используйте все заклинания, что у вас есть (Earthquake, Tornado, Lightning), разрушив в первую очередь Warrior Training Hut, Temple и Balloon Hut. Словом, дальше дело техники. Дам только маленький совет: вражеский шаман успеет пережить несколько реинкарнаций, так что держите свои шары с Firewarriors поближе к Reincarnation Site.

14: ATTACKED FROM ALL SIDES

В этой миссии вас буквально обложили со всех сторон: прямо под боком, на плоскогорье, обосновалось «зеленое» племя, «красное» находится чуть подальше (в другой стороне), но на том же самом материке, что и вы; «желтое» племя – на острове напротив вас. Радует только одно – в этой миссии компьютерные противники не тренируют Firewarriors.

Навербовав 25–30 дикарей, сразу же принимайтесь за строительство. Поставьте FireWarrior Training Hut, Temple и 3–5 Хижин. Сейчас самое главное – обеспечить защиту базы. Для этого будет достаточно 5 священников и 10 Firewarriors, расставленных по периметру вашего лагеря. «Красный» противник сначала будет засылать шпионов (пеших), а затем посылать одиночные воздушные шары с парой «храбрецов». «Желтый» противник будет снаряжать лодки и отправлять их к вашему берегу. Его «фирменное блюдо» – священники, защищенные Magic Shield, так что бороться с ними придется врукопашную вашим же священникам. Но все это не страшно, так как набеги будут единичными. Гораздо неприятнее соседство с «зелеными», хотя они и находятся на высоком плоскогорье, с которого не могут спуститься. Дело в том, что их шаман знает заклинание Flatten, и с его помощью будет медленно, но верно «вгрызаться» в ваш лагерь, сметая ваши здания на своем пути. Поэтому вам важно как можно раньше разделаться с «зелеными».

Есть два способа добраться до «зеленых»: с помощью заклинания Erode или на воздушных шарах. Но в любом случае постройте Balloon House, так как шары вам все равно будут нужны. Как только первый шар будет готов, посадите на него шамана и направьте его к той Каменной Голове, которая находится под плоскогорьем «зеленых». Там же вы завербуете нескольких дикарей, чтобы они начали молиться на Stone Head. В результате вы получите один заряд магии Angel of Death. Натравите этого «ангелочка» на «зеленых» и вслед за ним бросьте шамана и десяток Firewarriors (вы не забываете их тренировать? Ведь кто-то еще должен остаться охранять базу). Как действовать, вы знаете по предыдущим миссиям.

Как только с «зелеными» будет покончено, можете перевести дыхание – трудная часть миссии позади. Сейчас ваша цель – накопить как можно больше зарядов самых разрушительных заклинаний. Поэтому не мешает построить еще пяток Хижин. Лучше их поставить на отвоеванном плоскогорье, дабы не нарушать баланса «здания/охрана»

в нижнем лагере. Тем более, что весьма кстати придется Сторожевая Башня, построенная на плоскогорье. Отправьте туда Firewarrior'a, и он будет исправно сшибать пролетающие мимо воздушные шары «красных». А пока идет строительство, отрядите шамана на воздушном шаре к лагерю «красных». Там он без труда стащит из Vault of Knowledge мощнейшее заклинание Fire Storm (сокровищница никем не охраняется).

Вот, собственно, и все. Как только «загрузитесь под завязку» заклинаниями Earthquake, Tornado, Fire Storm и Lightning, сажайте шамана с дюжиной Firewarriors на воздушные шары – и вперед, сеять смерть и разрушение.

P. S. Для справки: в Vault of Knowledge «желтых» находится магия Magic Shield, а во второй Каменной Голове – по одному заряду заклинаний Earthquake и Land Bridge

15: INCARCERATED

Эта миссия поначалу покажется очень сложной. Еще бы – ваш шаман заточен в тюрьму на вражеском острове, подступы к которому хорошо охраняются. Вам надо за семь с половиной минут освободить его (иначе миссия будет автоматически проиграна), а затем покончить со всем вражеским племенем.

Прежде всего отключите на панели магии заклинание Convert (оно вам в этой миссии совсем ни к чему), и поставьте заряжаться Lightning. Далее займитесь своим поселком. Начните строить лодки (вам их понадобится штук 5–6) и натренируйте 5 священников, 5 воинов и около 20 Firewarriors. Конечно, чем больше людей вы натренируете, тем лучше, но вас поджимает время – к моменту отплытия у вас должно оставаться не менее двух с половиной минут.

Посадите всех бойцов в лодки (если останется место, то можно прихватить и «храбрецов») и объедините их в одну большую группу. Быстренько гребите к вражескому берегу, не обращая никакого внимания на Firewarriors, стреляющих из Сторожевых Башен. Высадившись на берег, сразу же набрасывайтесь на священников, стоящих по вершинам своеобразного треугольника, очерчивающего путь патрулирования вражеских бойцов. Дело в том, что священники просто не дадут продраться через свой строй (для их нейтрализации и нужны ваши священники). Как только со священниками будет покончено, сразу же бегите ломать тюрьму (не обращая внимания на Firewarriors, постреливающих с башен).

Как только ваш шаман будет свободен, можете на мгновение перевести дух – счетчик времени отключится, и самая трудная часть миссии останется позади. Однако не расслабляйтесь – ваш шаман еще находится под прицелом Сторожевых Башен, и первая же его гибель будет фатальной, так как Reincarnation Site в данной миссии нет. Но, собственно, вам и делать почти ничего не осталось. Сразу же направьте шамана вглубь острова к Тотему, выбив молнией Firewarrior'a, засевшего в Сторожевой Башне, стоящей на пути. Прикажите на всякий случай всем бойцам охранять шамана, пока он будет молиться на Тотем. Вы получите заклинание Volcano. Пусть теперь шаман пройдет еще чуть дальше и поднимется на гору – оттуда очень удобно бросить Volcano прямо в центр вражеского лагеря. Вам останется только добить чудом выживших врагов и расправиться с Firewarriors, засевшими в Сторожевых Башнях.

Теперь вам на выбор предоставляются 4 миссии (16–19), которые можно проходить в любом порядке, но пройти надо обязательно все. Замысел разработчиков ясен: эти миссии довольно тяжелые, так что если вы напрочь завязли в одной из них, то можете пока ее оставить и взяться за другую (на каждую из них, кроме 18-й, может уйти целый день; 18-я же проходится за час).

После прохождения 16-й и 17-й миссий вам станет доступна 20-я, а после 18-й и 19-й – 21-я. В свою очередь, чтобы открылся доступ к 22-й миссии, вам надо пройти обе предыдущих (то есть 20-ю и 21-ю).

16: BLOODLUST

Очень тяжелая миссия. В идейном отношении похожа на 14-ю, но похлеще.

Вы находитесь на одном огромнейшем континенте вместе с тремя конкурирующими племенами. Хорошо хоть от одного племени («зеленого») вы пока что отделены горной грядой, но эта ситуация продлится недолго – примерно в середине игры «зеленые» сделают пролом в гряде с помощью магии Erode. С левой от вас стороны тоже есть небольшая гряда, но она оставляет широкие проходы для вторжения в ваш лагерь «желтых» и «красных». (В этих проходах полезно будет поставить по две Сторожевые Башни.) Противники не будут мелочиться – станут нападать довольно мощными группами по 5–20 бойцов. Зачастую эти бойцы будут усилены магиями Bloodlust и Magic Shield.

Как и всегда, жизненно важно взять быстрый старт – быстренько стройте Temple и FireWarrior Training Hut, а затем (для начала) 3–5 Хижин. Планируя строительство лагеря, рассчитывайте на длительную оборону. В конечном счете ваш поселок должен достичь численности в 70–80 человек. У вас должно накопиться около 40 Firewarriors и 10 священников. В проходах поставьте Сторожевые Башни и посадите в них Firewarriors. Только не слишком «разгоняйтесь» при строительстве – в этой миссии ощущается дефицит леса.

Между делом полезно добраться до двух Каменных Голов. Первая из них находится слева от вас за небольшой горной грядой, и вы достигнете ее без проблем (для молитвы надо 6 человек). Получите один заряд заклинания Bloodlust (даже если и не захотите с ним возиться, все равно стоит это сделать, чтобы не достался врагу). Вторая Stone Head находится на острове – туда доберетесь либо на лодках, либо на воздушных шарах (требуется 6 человек). Стало быть, придется построить либо Boat House, либо Balloon Hut. Но дело стоит того – там вы обретете один заряд заклинания Angel of Death (!). Есть и третья Каменная Голова (содержащая Bloodlust), но про нее лучше забудьте – добраться до нее почти нереально, и вас обязательно опередят конкуренты.

Обязательно заряжайте магию Swamp. С помощью нее вы сможете делать своеобразные «минные поля» на подступах к своему лагерю. Эта магия сильно вам поможет, как только «зеленые» сделают пролом в горной гряде. Просто «заминируйте» проход и наблюдайте как в болотах тонут отборные войска «зеленых». Правда, они быстро сообразят, что к чему, и начнут строить воздушные шары. Но это нам только на руку. Шары они будут посылать поодиночке, а вы без труда сможете выбивать «наездников» и захватывать сами шары. Как только накопите с пяток шаров (впрочем, не мешало бы построить и свой Balloon Hut), сажайте на них шамана и Firewarriors – и в контратаку. Сбросьте всю самую разрушительную магию, и вам останется только добить мечущихся «храбрецов». Впрочем, дело это довольно муторное, так как лагерь «зеленых» (как и два других неприятельских лагеря) раскинулся на внушительной территории

Пока вы будете разбираться с «зелеными», «желтые» и «красные» будут главным образом заниматься междоусобной войной (географическое положение обязывает – их лагеря почти примыкают друг к другу). Не исключены и отдельные (но массированные) набеги на ваш лагерь. Так что лучше заранее расставить защитников лагеря так, чтобы они смогли отбить 2–3 нападения без вашего вмешательства.

Когда покончите с «зелеными», станет немного легче. Подремонтируйте и чуть расширьте свой лагерь. Число воздушных шаров доведите до десятка. Посадите на них шамана и Firewarriors и принимайтесь за следующего конкурента. Причем начать лучше с более сильного противника. (Дело в том, что у другого племени будут развязаны руки, и оно не упустит возможности напасть на ваш лагерь в ваше отсутствие. Так пусть уж лучше это будет более слабое племя.) Сразу же натравите на него Ангела Смерти. Затем накройте его поселок зарядами Earthquake, Fire Storm и Tornado. Основной принцип – задавить как можно скорее. Затем по той же схеме разделаетесь с оставшимся племенем.

17: MIDDLE GROUND

Эта миссия немного полегче предыдущей благодаря своей географии. Посмотрите на карту: какая симметрия! Вы и еще три конкурирующих племени расположились по вершинам квадрата, в центре которого стоит Stone Head. Но главное здесь, конечно, не в симметрии, а в двух обстоятельствах, облегчающих вашу жизнь.

Первое: вы находитесь на материке не таких уж необъятных размеров, как это было в предыдущей миссии. Следовательно, противники просто физически не смогут раскинуть свои поселки на таких громадных территориях, как раньше.

Второе и главное: Каменная Голова в центре острова, содержащая заклинание Armageddon. Как только это заклинание будет приведено в действие, армии всех четырех племен будут собраны на одну арену, где начнется грандиозная потасовка. После этого от вас уже ничего не будет зависеть: вы не сможете даже применять магию. Останется только наблюдать, кто выйдет победителем. Следовательно, мораль такова: к моменту Армагеддона надо скопить самую сильную армию. (Для справки: простые воины – самая сильная фигура в «куче малой», которая начинается при Армагеддоне. Священники там вообще бесполезны, поскольку в такой заварухе просто невозможно «охмурить» кого-либо. Firewarriors могут немного пострелять своими Fireball'ами, но все же главная роль принадлежит Warrior'ам, как самой сильной фигуре в рукопашной схватке.)

Однако заклинание Armageddon надо сначала добыть. И сделать это непросто, так как молиться на Голову надо очень долго (минут 5). А за это время вас раз двадцать сгонят с насиженного места. Но, собственно, зачем же лезть на рожон? Пусть другие племена гоняют друг друга. Так оно и будет все время происходить. Причем Stone Head будет притягивать их как магнит, так что с самого начала игры вы сможете спокойно развить базу.

Собственно, база у вас почти готова. Осталось только поставить Balloon Hut и нашлепать как можно больше Сторожевых Башен и Хижин. Башен можно сделать штук 12–15, блокировав подступы по всем трем перешейкам. В сами Башни и возле них ставьте только Firewarriors, коих надобно натренировать человек 40–50. Полезно организовать и вторую линию обороны (на случай, если кто прорвется), состоящую из десятка священников и десятка бойцов. На все свободное пространство ставьте только Хижины. Как только свободное место кончится, можно расширить границы поселка за счет побережья, бросая *вдоль* него заклинание Land Bridge.

Дальнейший план игры зависит от того, какую тактику вы предпочтете: наступательную или оборонительную. Во втором случае вам останется только терпеливо дожидаться, пока одно из племен не завоюет право бросить Армагеддон. А чтобы к этому времени у вас наверняка была самая сильная армия, натренируйте еще штук 50 воинов.

Но лучше предпочесть наступательную тактику (а то можно и посинеть, дожидаясь Армагеддона). Идея такая с помощью заклинания Flatten последовательно перерезаем все перешейки, ведущие от вражеских баз к Каменной Голове. (То есть сажаем шамана на воздушный шар, с помощью боевых заклинаний разгоняем молящихся от Stone Head, перерезаем перешеек тремя зарядами Flatten и возвращаемся на базу для перезарядки.) После этого вполне реально продержаться требуемое время у Каменной Головы, вымолив заклинание Armageddon.

Если вы уверены в своих силах, то бросайте заветное заклинание. Но перед этим обязательно сохранитесь, так как есть шанс, что вы можете проиграть, даже обладая явно самой сильной армией. Дело в том, что кое-какие детали побоища определяются случайным образом, так что исход битвы всегда бывает другим при повторной загрузке. Не выйдет сразу – перезагрузитесь еще пару раз, пока не достигнете успеха.

18: HEAD HUNTER

Не такая уж трудная миссия, в идейном отношении напоминающая предыдущую. Дело в том, что на подступах к лагерю «красных» имеется Stone Head, содержащая заклинание Armageddon. Что это за штука, вы уже знаете. Главное вы уже усвоили: к моменту Армагеддона надо скопить самую сильную армию По сценарию Армагеддон наступит в начале второго часа игры, если только никто не помешает «красным» помолиться в это время на Каменную Голову А помешать им очень трудно, так как изначально «красное» племя – самое сильное. (В принципе, вы можете помешать им это сделать, используя весь арсенал магии, но зачем же затягивать игру?!) Исходя из этого, будем строить тактику игры.

Итак, вам не надо никуда «рыпаться», просто планомерно отстраивайте базу, стремясь натренировать как можно больше воинов, ведь воины – самая сильная фигура в рукопашной схватке. С другой стороны, для обороны собственного лагеря вам нужны будут Firewarrior'ы (священников лучше вообще не тренировать.) Всего к концу первого часа игры вам надо натренировать не менее 40–50 воинов и 20–25 Firewarrior'ов. Этих сил вам должно хватить в решающей схватке.

Отстраивая поселок, не забывайте про его оборону: поставьте штук 6–9 Сторожевых Башен вдоль побережья, так как сначала «желтые», а затем и «зеленые» будут наведываться к вам на лодках. «Зеленые» также наведут мостик со своего континента (со стороны вашей Reincarnation Site), но здесь проблем нет – просто «минируйте» его с помощью магии Swamp Со стороны «красных», которые находятся на одном и том же с вами континенте, можете не ожидать никаких «подлянок» – они все время будут заняты охраной своей Каменной Головы. Если вам не будет хватать места для развития своего поселка, используйте Land Bridge, превратив в участок суши ставшее у вас на пути озерцо.

Когда «красные» начнутся молиться на свою Stone Head, у вас еще будет в запасе 2–3 минуты, чтобы немного поразвлечься и ослабить «красную армию». Пусть для этого шаман направится в сторону «красных» и выпустит свой магический арсенал на патруль и Сторожевые Башни, уничтожив при этом около 20 бойцов.

Ну и когда начнется Армагеддон, не забудьте сохраниться, а затем переиграть, если фортуна повернется к вам не тем местом.

19: UNLIKELY ALLIES

Тоже оригинальная миссия. Ваше племя заключило союз с «желтыми», поэтому вы должны не допустить поголовного истребления «желтых», иначе автоматически проиграете миссию. Ситуация осложняется тем, что ваш общий враг – племя «красных» – с самого начала игры заметно сильнее «желтых» и находится с ними на одном материке. Правда, изначально «красных» и «желтых» разделяет горная гряда, но зто до поры до времени...

Итак, по порядку. С самого начала игры поставьте заряжаться только заклинания Convert и Land Bridge. Дайте задание шестерым вашим соплеменникам строить Хижину возле Reincarnation Site, а шаман пусть тем временем быстро спустится вниз и завербует шестерых дикарей. Направьте зтих шестерых молиться на Stone Head, которая находится на вашем материке. Тем временем вы можете заняться хозяйственными делами и основать второй поселок здесь, внизу, возле Каменной Головы. «Настреляйте» дикарей и в первую очередь постройте FireWarrior Training Hut, затем Temple и Warrior Training Hut. Собственно, вы не очень-то много успеете построить, как поступит сообщение, что «красные» применили заклинание Erode. Этим заклинанием они пробили брешь в горной гряде, отделяющей их от «желтых», и готовы на них напасть.

Вот теперь надо очень быстро проделать один трюк. Для зтого у вас должен быть один заряд Land Bridge и два заряда Teleport (последнее заклинание «выбивается» из Каменной Головы). Итак, телепортируйте шамана на один из пиков прорубленной гряды и соедините его с другим пиком с помощью магии Land Bridge. Тем самым проход к лагерю «желтых» будет вновь закрыт, а компьютерный противник столь тупой, что не догадается повторно применить Erode (видите ли, «по сценарию не положено»). После этого вы уже можете совершенно не опасаться за судьбу «желтых». Конечно, «красные» будут строить лодки и атаковать «желтых» с моря, порой принося им ощутимый ущерб, но они уже никогда не смогут полностью разделаться с «желтыми».

Вам же осталось только телепортировать шамана назад и вплотную заняться собственным хозяйством. Теперь вам надо организовать глухую оборону собственного материка. Для зтого по всему побережью стройте Сторожевые Башни, ставя на них Firewarriors Как можно больше башен наклепайте на той стороне, которая обращена к лагерю «красных». (Кстати, там очень не помешает поднять часть суши с помощью заклинания Land Bridge, чтобы ликвидировать маленький залив.) Не забывайте и про «верхний» поселок, где лучше всего ставить

одни только Хижины. В перспективе у вас должен получиться поселок с 80–100 жителями, среди которых должно быть 40–50 Firewarriors, 10 священников и 10 воинов. Если не будет хватать места, используйте магию Land Bridge, Erode и Flatten, отвоевывая у моря участки суши или подрезая горы.

Но не успеете вы еще отстроиться, как противник применит заклинание Land Bridge, связывая свой материк с вашим. Чем ему ответить, вы знаете – «минируйте» перешеек зарядами Swamp либо перережьте его с помощью Flatten или Erode.

Как только оборона вашего поселка будет надежной, поставьте Balloon Hut (вы не забыли оставить для него место?) и постройте 5–6 воздушных шаров. Посадите на шары шамана и Firewarriors и направляйтесь к Каменной Голове, находящейся на вражеском материке. Завидев это, к вам кинется отряд «красных». Обрубите им дорогу с помощью Erode или Flatten, и можете спокойно молиться.

Вы получите сразу два «бонуса». Во-первых, недалеко от вас начнет извергаться вулкан (но вы можете не опасаться, так как находитесь достаточно высоко), который сметет приличный кусок поселка «красных». Во-вторых, вы получите один заряд заклинания Volcano. Особо не мешкая, заберитесь на воздушные шары и устройте второй вулкан аккурат по центру поселка «красных». Далее – дело техники. Чтобы быстрее добить противника, призовите всех бойцов со всего материка (если, конечно, вы не перерезали перешеек).

P. S. На маленьком острове имеется еще одна Каменная Голова, окруженная болотом. Поэтому вам придется пожертвовать десятью соплеменниками, чтобы добраться до нее. Содержит она лишь один заряд магии FireStorm, так что вряд ли игра стоит свеч.

20: ARCHIPELAGO

Эта миссия поначалу покажется вам сущим кошмаром. Еще бы: ваш противник обладает мощнейшим заклинанием Angel of Death (причем вы никак не можете помешать ему выпускать этих «ангелочков»!), а у вас его нет. У противника уже отстроена приличная база, а вы – на голом месте. Более того, вы находитесь на острове, на котором можно разместить только пару зданий. Конечно, вы можете «собрать» все близлежащие острова в единый материк с помощью магии Land Bridge, но на это уйдет время.. И все же есть один тактический ход, который позволит вам быстро исправить положение.

По порядку. С самого начала заряжайте только заклинания Convert, Lightning и Land Bridge. Завербуйте всех дикарей своего острова и постройте сначала FireWarrior Training Hut и Хижину. К этому времени будет готов один заряд Land Bridge. Соединитесь с любым из двух близлежащих островов. Завербуйте и там всех дикарей и постройте Хижину, Temple и Warrior Training Hut. Начните тренировать 10 Firewarriors, 5 воинов и 5 священников. Далее стройте только Хижины (расширяясь за счет Land Bridge). Не мешало бы на побережье построить 2–3 Сторожевые Башни, так как «гости» не заставят себя долго ждать – приплывут на лодках. Вам надо обязательно отбить у них 2 лодки. (Следите за шаманом: если приплывет, угостите его молнией.) Примерно с этого времени начните заряжать магию Magical Shield.

Вам предстоит отбить 3–4 атаки, прежде чем поступит сообщение, что противник применил заклинание Angel of Death. Сказанное означает, что страшное чудище уже летит к вашему острову. Сажайте шамана, 7 Firewarriors и двух воинов в две лодки и гребите к тому острову, на котором находится Stone Head. (Соплеменников, оставшихся в вашем поселке, придется бросить на произвол судьбы – тут ничего не сделать.) Начните молиться на Каменную Голову. В результате вы получите один заряд магии Land Bridge. Стоило ли возиться? Да, стоило! Ибо, заслышав вашу молитву, приплывут охранники на 4–5 лодках (и эта охрана будет снята с дежурства возле Vault of Knowledge). Прибывать лодки будут поодиночке, так что вы разделаетесь с неприятелем без малейших потерь с вашей стороны.

После этого наденьте магическую защиту (заклинание Magical Shield), прыгайте в лодки и гребите к тому месту, где находится Vault of Knowledge противника, но на берег не сходите! Просто курсируйте вдоль берега – ваши Firewarriors (оставаясь неуязвимыми!) будут автоматически отстреливать всех, кто будет сбегаться по сигналу тревоги. Если скопится «могучая кучка», можете и долбануть молнией для ускорения процесса. Как только поток защитников иссякнет, высаживайтесь на берег и молитесь на Vault of Knowledge. Вы получили заветное заклинание и одновременно почти обескровили армию противника!

Ваши шансы уравнялись. Далее возвращайтесь на базу и начинайте планомерно отстраивать поселок, отвоевывая клочки суши с помощью Land Bridge. Стройте как можно больше Хижин. Это важно по двум причинам. Во-первых, вам обязательно надо обогнать противника по скорости выработки маны. Во-вторых, в случае налета Angel of Death в Хижинах можно будет укрыть добрую половину армии (делайте это заблаговременно.) А как только появится «ангелочек» противника, уводите шамана и группу из 20–25 Firewarriors в море (тем самым вы их сбережете от чудища), защищайте их с помощью Magical Shield и либо курсируйте вдоль вражеского побережья (если врагов еще много), либо высаживайтесь (когда почти не останется вражеских воинов) и громите все подряд. Как только у вас зарядится Volcano, можете пойти на решительный штурм.

21: FRACTURED EARTH

Тяжелая миссия. В ней вы попадаете в вулканический мир, в котором вместо привычной воды – раскаленная лава. Вы будете жить буквально на вулкане, так как на суше имеются геологические разломы (вы скоро поймете, что это такое, и научитесь их определять), которые рано или поздно активизируются, выбрасывая из себя потоки лавы (после этого они самоликвидируются). Если такой разлом находится в лагере противника, то это только сыграет вам на руку. А если он недалеко от вашего лагеря? Оказывается, ничего страшного. Эти разломы можно ликвидировать с помощью магии Flatten (так что с самого начала игры начинайте заряжать это заклинание). И, наоборот, эти разломы можно активизировать с помощью заклинания Erode (эта информация вам на будущее, когда начнете громить противника).

По порядку. Отправьте трех соплеменником молиться на Тотем (благодаря этому ликвидируется часть разломов недалеко от вашей Reincarnation Site), а сами быстренько обратите в свою веру штук 20–30 дикарей. Отправьте пятерых из них молиться на Stone Head (это даст вам 2 заряда магии Erode), а сами начинайте развивать поселок, стараясь держаться подальше от геологических разломов. Как и обычно, тренируйте в основном Firewarriors, но обязательно наштампуйте с дюжину обыкновенных воинов (зачем это надо, объясню позднее). Поставьте заряжаться только заклинания Blast, Lightning, Magical Shield и Flatten. Обносите свой лагерь Сторожевыми Башнями со всех сторон, в том числе и со стороны «огненного моря».

На вас будет совершено несколько «наземных» набегов, но они совсем не страшны. Зато очень опасен воздушный налет (когда увидите, что на вас летят воздушные шары, обязательно сохраните игру). Заключается он в том, что противник напускает на вас одновременно 4–5 воздушных шаров, на которых сидят Firewarriors, защищенные Magical Shield. Так что ваши Firewarriors против них попросту бессильны. Но способ борьбы с ними все же есть: защитите своих воинов такой же магией Magical Shield и «натравите» их на воздушные шары. Воины попрыгают в корзины и сбросят оттуда ненавистных Firewarriors. Но главная опасность в другом – к вам пожалует и шаман, знающий заклинание Volcano. Если он успеет его применить, будет почти катастрофа. Вы должны его упредить, поразив его молнией. Сделать это непросто, так как стрелять вам придется по движущейся мишени. Кроме того, почти одновременно вам нужно будет манипулировать своими воинами. Тем не менее, отбить такой налет вполне реально, надо только немного попрактиковаться (должно получиться с 3–5 попыток).

Как только налет будет отбит (и тем самым вражеский шаман будет на минуту выведен из игры), сажайте своего шамана и Firewarriors (неплохо бы их защитить Magical Shield, если еще остались заряды этой магии) на трофейные воздушные шары и

летите прямиком к Vault of Knowledge противника, которая стоит на отшибе от вражеского лагеря. Сокровищницу охраняет совсем небольшой патруль, с которым вы разберетесь без труда. А пока шаман молится, сравняйте с землей близлежащие постройки – Хижину, Spy Training Hut и Сторожевую Башню (с последней поаккуратнее, так как в ней засел священник). Как только шаман закончит свою молитву, вы получите мощнейшее заклинание Volcano. Считайте, что самая трудная часть миссии уже позади.

Возвращайтесь в свой лагерь и переходите в глухую оборону, развивая и дальше свой поселок Вам надобно расширить его до 80–100 человек и натренировать штук 50 Firewarriors. За это время вам придется отбить еще несколько воздушных налетов.

Когда зарядится заклинание Volcano, после очередного воздушного налета переходите в контратаку: сажайте на шары своих Firewarriors (защитив их Magical Shield) и устройте аналогичных налет на лагерь противника. В первую очередь активизируйте пару разломов с помощью заклинания Erode, затем сбросьте Volcano где-то в центре вражеского поселка. Выпустите вообще всю магию. Если видите, что враг почти подавлен, можно бросить всех своих соплеменников на неприятельский поселок. Но это вряд ли; поэтому, скорее всего, придется вернуться в свой лагерь, дождаться перезарядки магии и повторить вылазку (возможно, и не один раз).

22: SOLO

Эта миссия – прямо отдых после затяжного кошмара предыдущих двух. И пусть вас не обескураживает то, что пройти ее нужно только одним шаманом, ничего не строя.

Прямо перед собой вы увидите Тотем. Помолитесь на него. Вот это да! Вам зарядили по полной программе все заклинания Вызовите Ангела Смерти и сразу же поставьте на подзарядку соответствующее ему заклинание Angel of Death. Рядом с собой, на островке, вы увидите второй Тотем. Проложите к нему дорогу с помощью магии Land Bridge и помолитесь на него. Вы получите заряд маны, который полностью восстановит вам магию Angel of Death. Но не спешите выпускать второго «ангелочка». Идите в сторону лагеря «красных» и садитесь на лодку. (Не обращайте на «красных» ни малейшего внимания: Ангел Смерти в одиночку расправится со всем племенем.)

Теперь сориентируйтесь по карте. Видите возле материка «желтых» островок, над которым болтается воздушный шар? Рядом с ним есть еще один – совсем крошечный. Вот и гребите к этому крошечному, высаживайтесь на него, с помощью магии Land Bridge взбирайтесь на соседний остров и садитесь в воздушный шар. Теперь выпускайте Ангела Смерти (желательно в сторону Сторожевой Башни, чтобы он сразу же снял оттуда Firewarrior'a). Снова осмотритесь. Видите рядом с собой гору, напоминающую кратер потухшего вулкана? Всадите в ее центр заряд магии Volcano. Благодаря такому сочетанию вулкан поднимется очень высоко и сметет почти все постройки. Вам останется порушить и добить совсем немного – достаточно будет всадить пару Торнадо и пару Swamp.

Как только с «желтыми» будет покончено, летите к материку «зеленых», но подлетайте со стороны Тотема. Бросьте Earthquake на FireWarrior Training Hut, а сами тем временем спуститесь с воздушного шара и помолитесь на Тотем. Вы получите порцию маны, достаточную для подзарядки магии Angel of Death. Выпускайте «ангелочка», садитесь на воздушный шар и вперед – крушить «зеленых», благо зарядов мощной магии у вас более чем достаточно.

Миссия проходится за 10–15 минут.

23: INFERNO

Несмотря на свое «адское» название, эта миссия не такая уж сложная: она допускает оригинальное географическое решение.

Прежде всего осмотритесь. Найдите в центре материка Stone Head. К северу от нее начинают отстраивать свою базу «красные», а с востока – «зеленые». Возле Stone Head есть несколько холмов. Идея состоит в том, чтобы соединить их при помощи магии Land Bridge в единую горную гряду, которая отделит вас и от «красных», и от «зеленых». После этого вы сможете совершенно спокойно развиваться.

По порядку. Навербуйте штук 20 дикарей и идите к Stone Head. Но поселок начните строить немного южнее и западнее от Каменной Головы, вне будущего «каменного мешка». (Потом поймете, почему.) В первую очередь постройте FireWarrior Training Hut, а дальше ставьте только Хижины. (В этой миссии можно вообще обойтись без священников и обычных воинов.) Конечно, заманчиво построить несколько Сторожевых Башен, но сейчас время дороже – надо как можно быстрее накопить маны для заклинания Land Bridge (пока заряжайте только это заклинание, правда, полезно иметь «на всякий пожарный» парочку Lightning). Первоначальную защиту базы вам обеспечат 10–15 Firewarriors.

Вам понадобится три заряда Land Bridge, чтобы отгородиться от «красных», и один, чтобы отгородиться от «зеленых». Затем заряжайте только Flatten. Вам будет нужно три заряда этой магии, чтобы «подрезать» в трех местах пологие склоны образовавшегося «каменного мешка» со стороны противника. После этого противник в принципе не сможет залезть на каменную гряду, причем он такой тупой, что даже не догадается пробить брешь с помощью Erode.

Не ставьте своих Firewarriors на гряду, как бы заманчиво это ни было (и тем более не стройте там Сторожевых Башен). Дело в том, что вражеские шаманы будут находиться на соседних пригорках и просто не допустят такого безобразия – будут бить молниями или насылать рой. Более того, они построят там Сторожевые Башни, благодаря чему их молнии смогут доставать до Stone Head и даже чуть дальше (вот почему не стоит строить там зданий, а также молиться на Голову на начальном этапе игры.) Конечно, с вражескими шаманами можно поиграть в игру «кто быстрее жахнет молнией». Но не советую: дело это достаточно нервное и хлопотное, к тому же одновременно с двумя вряд ли справитесь.

Но вернемся к нашему поселку. Продолжая строить Хижины, поставьте Balloon Hut и сделайте один воздушный шар. Посадите на него шамана и с помощью Flatten «подрежьте» пологие склоны «каменного мешка» со стороны врага. Все! Теперь уж точно ни «красные», ни «зеленые» вас не достанут. Правда, еще остается некая опасность набегов со стороны «желтых» (у них свой, отдельный материк), так что по побережью полезно поставить штук 5 Сторожевых Башен и наклепать еще десяток Firewarriors. Впрочем, это скорее только меры предосторожности, поскольку ваш участок берега «желтым» почему-то не нравится, и они все норовят пристать со стороны «красных» и «зеленых» (тем лучше!).

Наступает третья фаза игры. Поставьте заряжаться только Lightning, Angel of Death и Erode. (И, разумеется все время стройте и стройте Хижины: чем их больше, тем быстрее заряжаются заклинания.) Как только будет готово по одному заряду двух последних заклинаний, сажайте шамана на воздушный шар и направляйтесь к каменной гряде, разделяющей поселки «красных» и «зеленых». При подлете снимите молниями Firewarriors со Сторожевых Башен. Затем выпустите Ангела Смерти, который набросится на патруль, бегающий по каменной гряде. Теперь никто не мешает вам применить Erode и тем самым убрать перемычку между «красным» и «зеленым» племенем. Что тут начнется! Вы столкнули лбами двух агрессоров.

Возвращайтесь в лагерь и продолжайте строительство Хижин. Заряжайте все заклинания. Теперь можно направить шестерых соплеменников молиться на Каменную Голову, поскольку враждующим шаманам будет уже не до вас. Stone Head будет непрерывно снабжать вас зарядами FireStorm. Дальше миссию можно проходить как угодно.

24: JOURNEY'S END

Довольно своеобразная миссия, в которой периоды продолжительного затишья сменяются бурными атаками. Особенно тяжело придется в самом начале игры.

Оглядитесь: «зеленые» находятся на отдельном материке, а с материками «красных» и «желтых» вас соединяют два узких перешейка. Идея заключается в том, чтобы перерезать эти перешейки, тем самым обезопасив себя от наземных атак.

По порядку. «Настреляв» штук 20 дикарей, постройте FireWarrior Training Hut и дальше стройте пока только Хижины. Поставьте на зарядку только магии Blast и Flat-

ten. Натренируйте 10 Firewarriors – на первое время хватит. Вскоре «зеленые» соединят свой материк с вашим при помощи Land Bridge и бросят на вас небольшую армию. С ней проблем не будет.

Вам надо как можно быстрее перерезать перешеек, соединяющий вас с «зелеными» (на это уйдет два заряда Flatten). Затем перережьте перешеек, ведущий к лагерю «красных» (вам, скорее всего, придется отбить одну наземную атаку с их стороны), потом – ведущий к лагерю «желтых».

Отключите Flatten и начните заряжать Lightning и Land Bridge – вам надо немного расширить свой материк (достаточно будет 2–3 зарядов этой магии, выстреливаемой *вдоль* побережья). Постройте Warrior Training Hut и Temple и натренируйте человек 10 священников и столько же воинов. Рассредоточьте Firewarriors (коих у вас должно быть 15–20) вдоль побережья, так как теперь вам предстоит отбить несколько морских атак со стороны «красных» (опасайтесь шамана!). Но Сторожевые Башни пока не стройте (а Хижины продолжайте строить).

Теперь вам предстоит пережить несколько тяжелых минут. «Зеленые», отчаявшись достать вас с берега (а вновь применить Land Bridge ума не хватает), пустят на вас Ангела Смерти. Постарайтесь рассовать свою армию по Хижинам и особенно берегите своего шамана (лучше увести его в море, ведь у вас должны быть трофейные лодки). Несмотря ни на что, продолжайте строить Хижины.

Когда Ангел Смерти издохнет, верните шамана и восстановите прежнюю численность своей армии. Поставьте заряжать Land Bridge и Angel of Death. Вот теперь можно начать строить Сторожевые Башни – утыкайте ими все побережье вокруг (штук 15). У вас должно быть не менее 15 Хижин, чтобы обеспечивать быструю зарядку заклинаний. Постройте Balloon Hut и сделайте один воздушный шар. Посадите на него шамана и летите к тому месту, где селения «зеленых» и «красных» отделяет узкий пролив. С помощью Land Bridge соедините там материки – теперь у этих племен будет повод для вражды.

Пусть шаман отлетит немного в сторону (чтобы не достали Firewarriors), но сам не улетает. Теперь план такой. Держите своего шамана возле лагеря «зеленых» и периодически туда наведывайтесь, чтобы шарахнуть их шамана молнией (это легко сделать, так как «зеленые» весьма беспечно относятся к своей защите). Цель – не дать больше ни разу вражескому шаману бросить заклинание Angel of Death (ведь в случае его «смерти» четверть его маны переходит к вам). Сами же периодически натравливайте на «зеленых» своего «ангелочка» (вот для чего вам нужна максимально быстрая перезарядка магии). При быстром поступлении маны вы сможете выпускать Ангелов Смерти так часто, что они одни справятся со всем «зеленым» племенем.

Не забывайте о своем лагере. Время от времени посматривайте за тем, что творится в его окрестностях, ведь «красные» не прекратят своих попыток вторгнуться к вам с моря. Ваш же шаман будет далеко от базы и не сможет в случае чего помочь своей магией. Поэтому ваша база должна быть защищена на 200 процентов.

Как только разделаетесь с «зелеными», можете спокойно вздохнуть. Дальше можно использовать какую угодно тактику для разгрома двух оставшихся племен.

25: THE BEGINNING

Это бонус-миссия. Как вы поняли из заставочного ролика, вы вознеслись на небеса, так что теперь можете бросать заклинания непосредственно в любую точку карты. (Фигурка шамана в этой миссии попросту отсутствует.) Представляете, как это замечательно! Можно, к примеру, сразу же влепить вулкан (если, конечно, у вас есть заряд Volcano) аккурат в центр вражеского поселка, не ломая голову над тем, как пробиться через охрану.

Только не спешите радоваться. Первые полчаса игры будут очень тяжелыми. И для начала внимательно осмотритесь. Базы противника находятся совсем рядом, и у каждого из враждебных вам племен изначально есть весьма внушительная армия. К счастью, вы находитесь почти на острове, который соединен шестью перешейками с такими же островами. (Вообще, география этой миссии поразительно симметрична.) Идея состоит в том, чтобы перерезать эти перешейки. Тогда враждебным племенам ничего не останется, как воевать друг с другом, и они практически оставят вас в покое. Тем временем вы сможете укрепить и достроить свою базу (дабы обеспечить быструю зарядку заклинаний), а затем просто задавить всех своей магией.

Но все это в будущем. А пока что с самого начала игры отправьте тренировать человек 20 священников и ничего не стройте (попросту не успеете). Священники будут полезны на тот случай, если отдельные бойцы прорвутся в ваш лагерь (а это неизбежно произойдет). Конечно, полезно было бы иметь Firewarriors, но вся беда в том, что скоро начнется такая свистопляска, что вы просто не сможете командовать своими войсками, уделяя все время только магии. Священники же могут работать в «автоматическом» режиме; самое главное – их не могут «охмурить» вражеские священники.

С самого начала поставьте заряжаться только заклинания Lightning и Flatten. Все внимание уделяйте тому, что происходит на базах противника. Ваша главная задача – ни в коем случае не допустить массовой атаки на свой лагерь. Если увидите, что противник скопил большие силы на направлении, ведущем к вам, сбросьте на него FireStorm (но учтите, что у вас есть только два заряда этой магии). Если уже нет FireStorm, то можно шарахнуть вражеского шамана молнией – тогда, возможно, атака и не состоится. С этой же целью можно использовать и Торнадо.

Но что делать, если противник уже бросил на вас очень крупные силы? Здесь проходит трюк с использованием заклинаний Hypnotize и Convert. Фокус состоит в том, чтобы создать у противника впечатление, что на него напали сзади. Делается это так. Предположим, что передовые части врага вот-вот ворвутся в ваш лагерь. Вы бросаете Hypnotize на тех бойцов (лучше – на воинов), которые бегут в арьергарде (то бишь, отстают от передовых). Тогда передовые части вместо того, чтобы ворваться в ваш лагерь, повернут назад и начнут разбираться с неожиданно появившимся врагом. Возникнет сумятица, после которой вражеская армия, скорее всего, отойдет назад (то ли боясь удара сзади, то ли «забыв» о своих планах?). С помощью же магии Convert можно завербовать дикарей в тылу врага. Эффект будет таким же.

Если же этот фокус не сработает или все заряды Hypnotize и Convert будут исчерпаны, тогда ничего не останется, как нашлепать побольше болот перед наступающей армией. Но берегите Swamp и старайтесь использовать это заклинание только в крайних случаях.

Словом, в первые полчаса игры вам предстоит продемонстрировать чудеса ловкости и изобретательности. Сохраняйтесь как можно чаще.

Как только у вас будет три заряда Flatten, перережьте перешеек, ведущий к лагерю «красных», так как «красные» наиболее агрессивны Затем отрежьтесь от «зеленых» и «желтых» (и пусть вас не смущает, что «зеленые» уже понастроили на перешейке свои Хижины; просто потребуется не 3, а 5–6 зарядов Flatten – только и всего). В периоды затишья можно равномерно перераспределять священников по своему лагерю, а также шарахать молниями вражеских жрецов (это полезно в двух отношениях: можно сорвать вражескую атаку, да и четверть запаса маны врага перейдет к вам, что в большинстве случаев окупает затраты на один заряд Lightning).

Как только будут перерезаны все три перешейка, ведущие к вражеским базам, можете вздохнуть спокойно. (Конечно, остаются еще три перешейка, но по ним можно добраться до вашей базы только окольным путем, так что противники скорее перегрызутся друг с другом, чем доберутся до вас.) С этого момента можете заняться своим лагерем: тренируйте воинов и Firewarriors, стройте Хижины и Башни. Однако продолжайте пока что заряжать только Flatten и Lightning, так как лучше всего перерезать и три оставшихся перешейка. А уж после этого можно развернуться вовсю – заряжайте все, что вашей душе угодно, и громите врага.

■



SIN (начало на стр. 46)

справа, до самого конца. Спуститесь вниз – и вы увидите почти не потрепанный временем вагон. Садитесь в него.

Катитесь вперед, пока, как в фильме «Хищник», с потолка не свалится монстр. Теперь вы, одурев от страха и ощутив в крови приличную порцию адреналина, должны его хорошенько поколотить.

Учтите, что в вагоне очень мало свободного места и вам не избежать боя на ограниченном участке. Если вы и ускользали, бегая по уровню, от лап монстра, то здесь просто так не спрячешься. Может быть, придется повторить прохождение, и не один раз, прежде чем вы его победите.

Но есть способ сократить число загрузок уровня: забейтесь в уголок вагона и достаньте помповое ружье. Как только монстр замахнется своей лапищей, выпустите заряд из своего ружья. Монстр, промахнувшись, в недоумении откатится назад и снова сделает попытку подойти к вам. Тут-то вы и должны встретить его еще одним выстрелом, и так следует продолжать до тех пор, пока он не соизволит убраться из вашего вагона. Как только вы приедете на станцию, добейте его совсем. Иногда случается такое, что при въезде на станцию монстр стоит как вкопанный. Не пугайтесь, просто сделайте свое дело – уложите его.

На более сложных уровнях, когда вы будете лучше вооружены, монстры такого типа уже будут для вас не опасны.

УРОВЕНЬ 6: Sintek Chemical Plant – part 1

Обойдите здание справа. Вы находитесь у входа в лабораторию. Ломитесь вперед и сразу пристрелите женщину в белом (не медлите – это очень важно).

Тише мыши ползайте по коридорам и вообще старайтесь не шуметь. Иногда, в случае экстренной необходимости, можете убить парочку зазевавшихся человек. Если это произойдет, осмотритесь предварительно по сторонам в поисках висящей поблизости камеры. она не должна засечь вспышку от пистолета. Самое интересное, что при продвижении ползком по уровню вы можете повернуться спиной к человеку, и он вас не заметит.

В случае срабатывания сигнализации на вас поползут пауки, как пчелы на варенье. На этом уровне они наиболее опасны, так как сил и патронов на них надо тратить гораздо больше, чем на обитателей других уровней. Если это случится, бегите по уровню открыто, придерживаясь инструкции

Убив секретаршу, шагайте вперед, строго придерживаясь левой стены, пока справа не увидите комнату, оклеенную полицейской лентой (взорвите ее). Влезьте туда и возьмите глушитель. Вернитесь немного назад, до первой развилки, поверните налево и зайдите в дверь справа.

Вы в раздевалке. В третьем шкафу от входа возьмите униформу и шагайте в дверь слева от шкафов. Это туалет. Заткните рот рабочему и отнимите карточку.

Вернитесь в коридор и идите, придерживаясь правой стены, пока слева не увидите лифт. Вставьте карточку (**U**), зайдите в лифт и нажмите кнопочку справа от входа.

УРОВЕНЬ 7: Sintek Chemical Plant – part 2

Убейте лаборантку в белом халате. Как и на шестом уровне, никому не давайте прикасаться к рычагу сигнализации. Можно выключить ее, если вы пройдете в большую двустворчатую дверь, сразу свернете направо, спуститесь по лестнице и найдете компьютер слева от нее. Войдите в меню «Security Alarms» и выберите команду «Deactivate Security Alarms».

Вернитесь к лифту. Напротив него – стеклянная комната. Прямо напротив входа в нее есть вентиляционная решетка. Вскройте ее и лезьте прямо, разбейте вторую решетку, которая попадется вам слева, и зайдите в помещение с большим вентиляционным люком в полу.

Как видите, пропеллер крутится. Вам нужно отключить его, чтобы попасть вниз. Для этого вернитесь в стеклянную комнату. На столе стоит компьютер. Выберите меню «Ventilation Systems», затем «FAN Test Sequence» и «Start Sequence». Начнется тестирование вентиляционной системы, все пропеллеры временно отключатся Сразу выходите из режима компьютера и неситесь по уже протоpенной дорожке к люку. Учтите – времени мало, вам нужно успеть проскочить не только верхний пропеллер, но и внутренний, иначе вы окажетесь в ловушке.

Когда пройдете второй большой пропеллер, идите налево, здесь тоже есть небольшой вентилятор. Расстреляйте его и выйдите наружу, поверните направо. В этом помещении две двери одна напротив другой. Идите в правую, затем по коридору налево, пересеките помещение с ядерным реактором и выйдите в дверь слева.

В комнате обратите внимание на две дверки справа – это лаборатории № 1 и № 2, запомните их. А пока пройдите мимо и поверните в коридор направо. Он приведет вас в комнату. Тут прозвучит сигнал, разворачивайтесь и бегите к разбитому пропеллеру, убейте мужчину в белом халате и возьмите его карточку

Вы еще не были в комнатке слева (те, что напротив друг друга, помните?) – топайте туда. Зайдите в блок нейтрализации, только для начала вставьте туда карточку, пройдите его и опять вставьте карточку для его разблокирования.

Поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь. Шагайте в лабораторию № 3. Во второй комнате справа на столе лежит капсула, заберите ее. Топайте мимо лаборатории № 4 в дверь. Здесь стоит компьютер, отключите сигнализацию известным вам способом и шагайте дальше. Проверьте все лаборатории и войдите в шестую, там тоже стоит компьютер. Посмотрите, какое имя написано в нижней строчке (например, Mr. Skander).

Вернитесь к компьютеру, с которого недавно отключали сигнализацию, и нажмите «Search Password Database» Введите имя, и вы узнаете соответствующий пароль (например, для Mr. Skander'a пароль будет Wellofsouls).

Вернитесь к компьютеру в лаборатории № 6 и наберите пароль. Откроется меню «U4 Storage», включите команду «Open U4 Storage». Затем зайдите в меню «Lift Control» и выберите команду «Activate Lift». Выйдите из лаборатории, пройдите прямо в лифт и прокатитесь на нем к круглой комнате, где в центральном сооружении возьмите пробирку с U4.

Вернитесь к лаборатории № 3, спрыгните вниз к реактору и шагайте в лабораторию № 2. Здесь находится биосканер. Откройте его дверцу, а затем используйте стоящий рядом компьютер, чтобы запустить его

После окончания работы программы вернитесь к реактору. Напротив его клавиатуры есть спуск на трубу, пройдите по ней до вентиляционной решетки и лезьте в шахту. Дойдите до конца и шагайте по туннелю с водой направо – к выходу.

УРОВЕНЬ 8: Sintek Warehouse – part 1

Поднимитесь по лесенке наверх и откройте канализационный люк. Если вы не будете сильно вертеться, то нужные вам ворота будут справа от вас. В противном случае найдите ворота, рядом с которыми будет окно. Подождите, скоро подъедет грузовик, ворота откроются и вы сможете войти.

Шагайте вперед, придерживаясь левой стены, пока не увидите дверь слева. Зайдите и топайте налево вдоль стены до конца. Зайдите в дверь и воспользуйтесь компьютером, чтобы отключить сигнализацию и открыть ворота «B» (Gate «B»).

Выйдите на улицу, поверните налево и шагайте в ворота «B». Справа вы увидите дверь – вам туда. Дойдите до конца, поднимитесь по лестнице и воспользуйтесь этим компьютером, чтобы открыть ворота «C» (Gate «C»).

Выйдите на улицу, шагайте направо в ворота «C» и вперед, пока не найдете еще одну, дверь слева, последнюю

УРОВЕНЬ 9: Sintek Warehouse – part 2

Поверните налево Пройдя немного, вы увидите справа электрокар. Сядьте в него и покатайтесь по телам охранников, ломая все на своем пути, до тех пор, пока не увидите знак «SinTEk'a» на полу. Выпрыгните из кара и шагайте прямиком на склад.

Топайте вперед, все время придерживаясь правой стороны, тогда вы без труда отыщете в конце склада небольшой закуток с дверью, освещенной фонариком Вам сюда.



Поднимитесь по лесенке наверх и выйдите на площадку. Пройдите по ней налево и в дверь, затем по коридорам дальше в зал с работающим краном и двумя пулеметными гнездами, из которых палят беспрерывно.

Сразу спуститесь по лестнице вниз и шагайте по ленте транспортера вслед за уезжающим ящиком. Вы попадете в помещение с другим краном. У вас есть два способа пройти в нужные вам комнаты.

Первый – это воспользоваться вентиляционной шахтой, вход в которую находится справа от ленты транспортера. Он хорош тем, что вы находитесь под прикрытием ящиков, следовательно, в относительной безопасности от пуль. В таком случае поднимитесь по лестнице и шагайте налево. Когда выберетесь из шахты, пройдите по потолку до комнаты, где в кресле сидит мужчина в пиджаке и при галстуке. Это и есть Foreman. Спрыгните и убейте его. Не забудьте взять его карточку.

Второй способ проще по исполнению, но чреват большими потерями жизненной силы. Если вы все проделаете быстро, то потеряете только процентов 20–30 здоровья, а может быть, и того меньше. Расстреляйте ящики, которые мешают вам пройти на лестницу (можете сначала спрятаться под нее и оттуда палить по ящикам), поднимитесь по ней и сразу в дверь. Теперь войдите в дверь справа и в проход направо – вот и Foreman.

Теперь шагайте из комнаты Foreman'а, пройдите в правую дверь, затем вперед, в следующую. Здесь в комнате есть компьютер, а напротив него – аппаратура и небольшой щиток с надписью «Netlink». Подключите к нему радиомодем, подойдите к компьютеру и отключите пулеметы, потом нижней строкой откройте сейф.

Возьмите пакетик в сейфе. Вернитесь в комнату Foreman'а, разбейте большое окно и выпрыгните в него. Идите направо и в большую дверь.

Теперь идите по складу направо, вдоль стены, до тех пор, пока не упретесь в дверь. Войдите, поднимитесь по лестнице и с помощью компьютера отключите пулеметы. Выпрыгните в окно и шагайте все время направо. Там и найдете лифт. Нажмите кнопку «вниз» ..

УРОВЕНЬ 10: Biomech Factory - part 1

Главные миссии. найти биохимическую машину, выключить автоматическую сигнализацию; вырубить весь главный обслуживающий персонал.

Второстепенных миссий нет.

Выйдя из лифта, бегите направо сквозь плотный огонь. Через пару дверей посмотрите направо – там будет большое стеклянное окно. Разбейте его и лезьте в комнатку.

Захватив карточку, выйдите через дверь. В коридоре обратите внимание на большую дверь справа и просуньте туда карточку. Как только она за вами закроется, оба прохода перекроют лазерные лучи.

Посмотрите направо, здесь есть вентиляционная шахта. Сломав заслонку, лезьте туда. Когда вы выползете в другую комнату, бегите прямо на лестницу, поднимитесь по ней и зайдите в комнату. Здесь вас достанут пушки, развешанные на стенах, так что не мешкайте и бегите к следующей двери.

В другом помещении вам попадутся по дороге ящики, а потом паук. «Размажьте» паука, и откроется дверь, закрытая лазерной защитой. Зайдите в нее. Вы попадете в комнату, где на потолке висит компьютер, который незамедлительно откроется перед вами.

Посмотрите направо – там есть вентиляционный туннель. Ползите туда до конца и спрыгните в комнату с ящиками. Пройдите в противоположный конец и в дверь. Слева от входа находится компьютер, а рядом бегает главный механик этого отдела – пристрелите его и заберите карточку. Подойдите к компьютеру: откройте двери и отключите сигнализацию.

Затем направляйтесь к следующей двери, поднимитесь по лестнице и шагайте налево в дверь, затем прямо через три двери, пока справа не увидите тройной секретности (за тремя замками) проход. Войдите в него и заберитесь в лифт

УРОВЕНЬ 11: Biomech Factory - part 2

Идите по коридору прямо в дверь, спуститесь по лестнице и подойдите к компьютеру с надписью «UpLink». Сначала введите в него вирус (вторая строчка), а потом откройте двери (первая строчка).

Вернитесь к началу уровня и поверните налево. Пройдите через дверь прямо, затем в следующую и т д., шагайте по коридорам до самого конца, спуститесь по лестнице и зайдите в помещение лаборатории. Нажмите здесь справа от входа красную кнопку и шагайте в следующую лабораторию. Чтобы в нее попасть, расстреляйте ящик на дороге. Здесь также нажмите красную кнопку справа от входа. Теперь вам надо пройти вперед в третью лабораторию и нажать еще одну красную кнопочку.

Идите в дверь, над которой горят красная и зеленая лампочки. Зайдя, спуститесь вниз, пройдите в шлюзовую дверь.

В этом помещении очень темно, но ничего – скоро здесь посветлеет и станет жарко. На вас надвигаются два монстра. Пока они приходят в себя, тратить на них патроны бесполезно, лучше оглядитесь. Под будкой, где стояла Elexis, есть небольшой закуток, советую вам туда спрятаться и вжаться в угол. Монстров этой породы убить несложно, но именно эти два парня обладают большой силой и выживаемостью. Поэтому вам нужно разделаться с ними по одиночке. Сидя в укрытии, подманите к себе одного из монстров и палите по нему, не давая приближаться к себе и стрелять в вас. Он будет падать и снова подниматься. Так что прежде чем приступать ко второму, убедитесь на все 100 %, что этот мертв. Во второго же можно покидать гранаты, да и вообще, уворачиваясь от него и пытаясь его прикончить, можно немного поразвлечься, если здоровье позволяет.

Покончив с монстрами, пройдите в лифт и нажмите кнопку верхнего этажа. Зайдите в комнату, где стояла юная леди. Эта забывчивая дамочка оставила карточку на столе, возьмите ее и выйдите в другую дверь.

После небольшого коридора откройте дверь карточкой. Попав на развилку, поверните направо, в дверь. Пройдите по коридору прямо и зайдите в лабораторию. Идите налево в лифт, предварительно вставьте туда карточку. Поднимитесь на нем.

Глотнув свежего воздуха и вертолетного выхлопа, «замочите» монстра и возьмите у него карточку. Поднимитесь по лестнице и зайдите в диспетчерскую. Нажмите первую строчку в компьютере, управляющем вертолетами. Спуститесь к вертолетной площадке.

УРОВЕНЬ 12: Freeport Sewers - part 1

Подойдите к люку и расстреляйте замок. Откройте люк и спуститесь до самого низа. Пройдите по коридору мимо труб, затем в решетчатую дверь к агрегату желтого цвета. На нем два вентиля. Покрутите сначала № 1, а потом № 2. Зайдите под агрегат, отыщите там дверь с надписью «Danger», зайдите и спрыгните вниз.

Вы всплывете у плотины. Вскарабкайтесь на левый бережок. Лучше для этого отплыть подальше от плотины.

Теперь бегите через пять дверей, на мостиках особо задерживаться не стоит (провалившись, вы можете спокойно улететь на другой, параллельный уровень; там выпутывайтесь сами, хотя, честно говоря, он проходится автоматически).

Вы дошли до лестницы, поднимитесь по ней и шагайте направо в дверь. Топайте вперед, перепрыгните через дыру в решетчатом полу, зайдите в дверь, затем в следующую.

Перепрыгните очередную дыру (если на вашем пути окажется столб – разрушьте его), войдите в дверь, поверните налево, откройте еще одну дверь. Затем проползите под трубами и прямо в дверь – уровень пройден!

УРОВЕНЬ 13: Lower Freeport Sewers - part 2

Войдите в комнату и развернитесь. Это покажется вам глупым, но войдите в дверь еще раз.

Поднимитесь по лестнице и войдите в дверь. Вы попадете в помещение с небольшим агрегатом желтого цвета, сломайте его. Для этого киньте бомбу справа от него, около двери распределительного щита, там

написано «Pump-22». Пролезьте под агрегатом слева, между его выхлопных труб, пройдите по коридору и откройте дверь.

Оказавшись на решетчатом мостике, спрыгните вниз, поверните направо и шлепайте по воде в туннель и дальше до конца. Слева вас ждет лестница, по которой вам и надо подняться, а затем повернуть налево, в дверь.

Геройски проползите под трубами и откройте еще одну дверь. Поверните налево и идите на свежий воздух по лестницам все время вверх. Там, отдышавшись и не упав обратно вниз, топайте в будочку вахтера.

УРОВЕНЬ 14: Freeport City Dam – part 1

Идите по дороге прямо и войдите в вахтерскую будку слева. Пройдите ее насквозь. Пока вы будете идти по дороге, прилетит вертолет и начнет вас обстреливать. Что ж, придется уничтожить его, хотя можете и проигнорировать (просто уворачивайтесь от его снарядов).

Если же хотите разделаться с ним, возьмите оружие поскорострельней, например, пулемет, а если у вас есть что-то помощней, то и оно сгодится. Пользуйтесь тем, что вертолет стреляет хоть и метко, но редко, а летящий снаряд или граната издалека видны очень хорошо. Как увидите, что в вас стреляют, сразу уносите ноги, а в перерывах между его атаками палите сами. Чем ближе вы сможете подойти к вертолету, тем серьезнее повреждения он получит. Вы же при его попадании в вас можете за раз потерять до 25 % здоровья. На мосту вы увидите дверку – если нужны боеприпасы, зайдите в нее.

Идите к тому месту, куда упадет вертолет. Это справа по дороге, если считать, что вы вышли из вахтерской будки. Вам нужно попасть в небольшое круглое сооружение, убить монстра и взять карточку.

Вернитесь немного назад, к небольшой лесенке. Около нее дверь, зайдите туда. Прямо перед вами еще одна дверь. Расстреляйте замок, войдите и захватите карточку на ящиках справа. Выйдя из комнатки, поверните направо, дойдите до угла и шагайте в дверь направо.

Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Зайдите в дверь, сверните направо и сядьте в лифт. Поднимитесь на нем и зайдите в комнату с надписью «Security». Воспользуйтесь компьютером, чтобы открыть двери и активизировать трамвайчик.

Вернитесь на улицу, поднимитесь по лесенке, сверните налево и войдите в дверь. Если вы, не заходя, посмотрите направо от нее, то увидите еще одну дверь. Несколько слов о ней. Если вы спуститесь там на лифте, то увидите дверь, к которой требуется какой-то ключик. Нам не удалось его отыскать, поэтому наша миссия была выполнена не до конца и нам пришлось проходить еще несколько. Так что дерзайте.

Итак, вы вошли в дверь будки. Пройдите ее насквозь, дальше – через улицу в противоположное здание и прямиком к двери трамвайчика. Нажмите красную кнопку, войдите в него, закройте дверь и отправляйтесь на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 15: Freeport Water Works – part 1

Если при загрузке уровня вы увидите джип, нажмите **U**.

Идите вперед и в дверь. Спуститесь по лестнице и сверните в первую дверь справа. Шагайте налево и в первый проход справа, теперь в дверь и дальше до того места, где ходит агрессивный ученый в белом халате. Убив его, возьмите ключ от очистной станции.

Выйдите на улицу, шагайте в дверь напротив. Поверните направо и в дверь, пройдите вперед, снова направо и в дверь. Поднимитесь по лестнице. Вы увидите три двери. Вам нужна та, что напротив лестницы. На ней написано «Red».

Пройдите по коридору в дверь, спуститесь по лестнице и шагайте в дверь слева от нее, где написано «Filtration System». Перед вами фильтрационные бассейны. Пройдите по железным мостикам к желтым бочкам и поверните вентили (три штуки).

Теперь идите прямо отсюда в дверь с надписью «Blue». Поднимитесь по лестнице и сразу налево в дверь с надписью «Yellow». Пройдите прямо в дверь. Вы увидите большие трубы с вентилями – запомните их. Спуститесь по лестнице и у каждой трубы поверните вентиль. Они находятся в конце на левой стороне трубы. Теперь вернитесь по лестнице наверх и покрутите те вентили, которые запоминали.

Вернитесь в комнату с надписью «Yellow». Найдите в ней компьютер с буквами и выберите пункт меню «Power off». То же самое сделайте с компьютерами в комнатах «Blue» и «Red». Из комнаты «Red» спуститесь по лестнице и выйдите в дверь с надписью «Yellow. Red». Перед вами две цистерны, у каждой из них покрутите вентили. Теперь вернитесь в комнату «Blue», спуститесь по лестнице и зайдите в одноименную дверь внизу. Вы увидите синюю цистерну, покрутите у нее вентиль и сделайте несколько шагов в сторону – вот и все.

УРОВЕНЬ 16: Freeport Water Works – part 2

Этот уровень короткий, но очень сложный. Если вы пройдете его так, как нужно, то есть выполните все миссии, то сможете перескочить через один уровень. Нам кажется, что это под силу только суперигрокам.

После загрузки уровня идите вперед до лестницы, открывая по дороге двери. Спуститесь, зайдите в дверь и дождитесь сообщения о вашей миссии.

Суть в том, что вы должны за определенное количество времени (после того как вам дадут задание на миссию), пока будет опускаться нужная вам труба, успеть закрыть два вентиля. Один находится под самой трубой, его перекрываете в первую очередь, а второй – на другом ее конце, на цистерне. Ситуация усложняется тем, что после того как вы справитесь (или нет) с желтой трубой, из нее выскочит огромный монстр с загребущими руками и головой, из которой торчит маленький ребенок. Естественно, он хоть и не очень агрессивный, если его не задевать (сам нападает редко), но все равно будет вам мешать.

С ним можно легко расправиться, если все время держать его на расстоянии Самое эффективное средство – прижаться к стене. При этом монстр стоит напротив вас на приличном расстоянии у стены, урчит и ничего плохого вам не делает. Палите в него из чего-нибудь скорострельного и мощного, и он сдохнет. Если такой монстр попадется вам на других уровнях, то можете вообще его не убивать, если он не будет проявлять к вам антипатии.

УРОВЕНЬ 17: Freeport City Dam – part 2

Вы уже знаете этот уровень. Сразу идите к той двери, к которой требовался ключ, по пути убейте монстра-скелета на улице и возьмите у него ключ. Спустившись на лифте и открыв дверь, шагайте все время вперед. Обратите внимание на дверь с черными ручками слева – вы скоро сюда вернетесь.

Когда попадете на улицу, возьмите на столе карточку и топайте к двери с черными ручками. Войдите, спуститесь по лестнице и нажмите две зеленые кнопки. Тут ваши мучения на этом уровне закончатся.

УРОВЕНЬ 18: Sintek Oilrig

У вас в руках снайперская винтовка. Вы должны обнаружить через ее прицел всех охранников нижнего уровня вышки и уничтожить их. Каждый ваш удачный выстрел будет приближать вас к цели. Уничтожьте также два маяка.

Вы у лестницы. Поднимитесь и идите направо, пока слева не увидите дверь – вам сюда. Поднимитесь по лестнице и зайдите еще в одну дверь.

Оказавшись на мостике, спуститесь в цех и рубильником отключите турбину (нужно дернуть его два раза). Шагайте в следующую дверь и прямо до второй турбины. Отключив ее, идите в новую дверь, поднимитесь по лестнице и опять в дверь.

Идите направо, в дверь, поднимитесь по маленькой лестнице и топайте в дверь прямо. Спрыгните вниз. Подойдите к прессу, который находится в дальнем конце помещения, пролезьте под ним так, чтобы он вас не придавил.

Поверните налево. Не нужно обходить две белые толстые трубы: зайдите на длинную зеленую трубу, которая находится рядом с прессом, и перепрыгните с нее за решетку. Шагайте в дверь. Пройдите насквозь

помещение и отправляйтесь на палубу. Шагайте по ней направо и в дверь, которая находится слева

Шагайте вперед к лифту-платформе и поднимитесь на нем. В комнатке идите в дверь слева и, пройдя вперед, выйдите на улицу. Сразу сверните налево, в дверь. Здесь есть лифт, отправляйтесь на нем вниз.

УРОВЕНЬ 19: Underwater Passage - part 1

Выйдите из лифта и найдите в этой комнате компьютер. Первой строкой откройте ворота.

Шагайте от компьютера направо и в левую дверь. Небольшой коридор приведет вас в комнатку с компьютером. Отрегулируйте две верхних строчки и вернитесь к предыдущему компьютеру. Включите второй строчкой транспортировку груза

Посмотрите, как прекрасно работает техника в этой глуши: конвейер так и посылает странный товар в неизвестность... Можно для кайфа, так сказать, попортить имущество и расстрелять баллоны с газом у одного из аппаратов.

Прыгните вслед за только что погрузившимся контейнером, проплывите один шлюз и сразу сверните направо в трубу с красным обрамлением. Здесь, всегда у левой стены, вам периодически будут попадаться тонкие трубы, из которых вырываются пузырьки воздуха. Подплыв к ним, вы сможете перевести дух и запастись кислородом на некоторое время.

А пока плывите все время вперед: из трубы в помещения, опять в трубу и так до дверей, за которыми будет бассейн. Не забывайте дышать. Всплыв, вылезайте на сушу и соберите все нужное со стеллажей (среди прочего хлама вы обнаружите маску для подводного плавания и карточку). Откройте запертую дверь, пройдите по небольшому коридорчику в следующую дверь – и вы окажетесь в самом начале уровня.

Прыгайте снова за контейнером и плывите за ним до тех пор, пока не увидите перед очередным шлюзом лазерную защиту красного цвета. Поверните налево в трубу с красным обрамлением и следуйте вперед, пока не всплывете в бассейне.

Идите в левую дверь, но не стреляйте по ядерному реактору (как-то раз мы попали в него, и нам предложили убраться с этой планеты за пять секунд). Обегите реактор слева и найдите там компьютер, отключите все пункты и идите обратно к шлюзу с лазерной защитой. Дождитесь субмарину и гребите за ней.

И вот вы выплываете в океан....

УРОВЕНЬ 20: Underwater Passage - part 2

Проплывите немного вперед и всплывите. Найдите вход в пещеру в серых скалах и гребите в нее. Проплыв немного, спуститесь вниз, течение само снесет вас в точку вашего следующего назначения.

Плывите вдоль ущелья у дна, в тупике слегка поднимитесь и отыщите слева другое ущелье. Двигайтесь по нему, пока справа не увидите каменную арку. Заплывите в нее и опуститесь вниз, туда, откуда вырываются пузырьки. Гребите по пещере, уворачиваясь от летающих сталактитов. После этого вы наткнетесь на уходящий вниз туннель с признаками человеческой деятельности. Плывите в него, течение само отнесет вас туда, куда надо.

Гребите надо дном дальше, вдоль правой стороны скалы, проплывите между колоннами к освещенному пространству. Теперь плывите вдоль левой стороны скалы, чтобы попасть в течение. Оно вас вынесет к месту перевозки грузов в контейнерах.

Следуйте все время за одним из контейнеров, уворачиваясь от падающих камней. Если отстанете, подождите другой; в любом случае контейнер приведет вас к концу уровня.

УРОВЕНЬ 21: Hidden Docks - part 1

Плывите вперед за контейнером. Если не успеете проскочить за ним в шлюзы, откройте двери, нажимая на правые кнопочки. Когда окажетесь в помещении с большой шлюзовой дверью в центре, плывите направо в дверь.

Плывите до конца, дергая ластами, и в дверь направо. Плывите все время налево, вынырните, поднимитесь по лесенке, а затем по лестнице из скобок, которая находится слева Возьмите карточку и активизируйте таймер на компьютере.

Прыгайте вниз и зайдите в проем конвейера, что рядом с лестницей. Выйдите из него и с минимальными потерями бегите по лесенке к двери, спрячьтесь за ящиками. Посмотрите назад – вы увидите баллоны. Выстрелите в них. Взорвавшись, они уничтожат заодно часть пола

Идите в дверь и понажимайте кнопки на компьютере. Шагайте дальше, в очередную дверь. Убив мужика, выйдите снова за дверь. Рядом с ней слева стоит ящик, а за ним – баллоны. Спрячьтесь подальше и взорвите их, при этом еще часть пола уйдет под воду.

Как только уляжется пыль от взрыва последнего баллона, прыгайте под воду и плывите вдоль дна к двери. Зайдите в нее и отыщите у воды лестницу, на которую нужно влезть.

В пещере прибейте девицу и заберите у нее снайперскую винтовку. Прыгайте обратно под воду и гребите к двери, лезьте в нее. Всплыв на поверхность, войдите в еще одну дверь, поверните большой вентиль перед входом и садитесь в лифт.

УРОВЕНЬ 22: Geothermal Plant

Выйдите из комнаты в противоположную дверь. Перед вами лифт, садитесь в него и поезжайте вверх.

Вы на верхнем этаже. Поверните направо, войдите в дверь и на столе возьмите ключ. Ни в коем случае не крутите вентиль. Вернитесь обратно к лифту Напротив него – большая толстая труба. Подойдите к ней и посмотрите вниз. Здесь есть лестница. Спуститесь по ней.

Нажмите рубильник справа и бегите в дверь, пройдите еще две двери и возьмите карточку на компьютерном столике справа.

Бегите к той лестнице, с которой вы спускались, поднимитесь на верхний этаж и шагайте в дверь той комнаты, где брали первую карточку. Отсюда – в правую дверь, вперед по коридору, еще в одну дверь и прямо в лифт.

УРОВЕНЬ 23: Jungle Pass - part 1

Идите в правую дверь и, дойдя до домика, нажмите на красную мигающую кнопочку с надписью «OK». Опустится лестница – поднимитесь по ней. Вернитесь к кнопочке и поверните в левую дверь. Идите прямо и сразу направо, спуститесь в воду и плывите налево по речушке, пока не уткнетесь в подводный грот.

УРОВЕНЬ 24: Jungle Pass - part 2

Вас выбросят с водопада, но вы не робейте и полезайте с криками Тарзана на левый берег, сломайте первую же попавшуюся пальму и переберитесь на другой берег.

Идите в проход. Пробежав парочку проломов, вы попадете в ловушку. Поднимитесь наверх по стволу пальмы и бегите дальше сквозь рядом стоящие отвесные скалы.

На вас повалится куча огромных камней, так что при случае нырните в проходик справа в скале. Идите по нему к реке. Переберитесь на другой берег по плавающим бревнам.

Переберитесь через еще одну ловушку и держитесь у края правой стены (сверху упадут камешки). Бегите дальше и, увидев справа проем, шагайте в него, идите по правому краю скалы наверх.

Запрыгните вверх и по разрушенному мосту переберитесь к противоположному домику. Забегите в дверь, пройдите в еще одну и выберитесь наружу Там по зеленым островкам скал бегите дальше (только не стойте подолгу на них – парочка обязательно упадет, и уровень придется начинать заново).

Шагайте в проход справа, затем по пальме спуститесь вниз, перепрыгните еще на один зеленый островок, а с него – на висячий мостик, поднимитесь по канату и идите налево в пещеру с надписью «BETA Station».

УРОВЕНЬ 25: Jungle Pass - part 1

Пройдите пещеру, спрыгните вниз к лаве и шагайте в правую дверь.

УРОВЕНЬ 26: Mountain Gorge

Как выйдете, сразу снимите с вышки гранатометчика, иначе он успеет взорвать джип, и тогда вы, скорее всего, погибнете. Можете, конечно, предварительно спрятаться, но имейте в виду, что скоро дом разрушится, а из-под земли хлынет лава и все затопит.

Теперь садитесь в трехколесный мотоцикл (если он еще цел) или топайте пешком вперед, срубая выстрелами шлагбаумы и перепрыгивая через сломанные мосты. Подкатите к станции и залезьте в правую дверь. Поднимитесь по лесенке и идите налево; не заходя в первую дверь, пройдите дальше и войдите во вторую.

УРОВЕНЬ 27: Containment Area 57

Убейте охранника до того, как он нажмет на кнопку сигнализации. В противном случае можете начинать уровень заново. Если же все прошло гладко, бегите по коридорам до тех пор, пока не упретесь в комнату с трубами.

Вас будут считать своим, поэтому ведите себя прилично, не трогайте никого, пока вас самих не заденут, и все двери для вас будут открыты любезными охранниками.

Подойдите к трубе с цифрой один. Зайдите в нее и спрыгните вниз. Шагайте вперед, проходя в двери. Когда войдете в помещение с открывающими дверями, ступайте в ту, что направо, а затем в дверь, которая находится в закутке перед вами. Шагайте в следующую дверь Прямо перед вами – лифт, поднимитесь на нем и снова идите к трубам Кстати, лечиться вы можете пока наркотиком U4

Залезьте во вторую трубу и спрыгните вниз. Пройдите до чана с кислотой. Поднимитесь по островкам и шагайте в проход на другой стороне. Теперь – в дверь и на знакомом лифте к трубам

Шагайте в третью трубу. Нырните в воду, плывите направо и в дверь Выберитесь на берег и шагайте по коридору, пока не увидите дверь справа. Войдите в нее и найдите в помещении небольшое углубление с дверьми по сторонам. Суньтесь в него, после чего дверки закроются и вам сделают болезненную инъекцию мутагена обратного действия.

Когда из вас сделают человека, шагайте обратно в коридор и возьмите на столе ключ и рацию. Вернитесь немного назад и войдите в дверь. Спуститесь по коридору в туннель.

УРОВЕНЬ 28: Xenomorphic Laboratories – part 1

Бегите по трубе прямо к луже кислоты. Сделав несколько шагов, лезьте по лесенке наверх, идите в сторону спуска и бегите через дверь. Поверните налево и бегите по мостику вверх, затем в правую дверь.

Обшарьте дверь слева и выйдите обратно. Шагайте налево, заберитесь в лифт с зеленой кнопкой и поднимитесь на нем. Обойдите стол с трупом без кожи. Где-то в районе головы вы увидите шприц с адреналином.

Не наступайте на освещенный люк в полу (иначе вы неизбежно упадете в клетку с большим монстром, который будет смирным, если его не трогать, а убивается так же, как монстр на уровне № 16). Идите относительно стола влево и в дверь.

УРОВЕНЬ 29: Xenomorphic Laboratories – part 2

Идите по трубе прямо и в дверь. Шагайте в следующую дверь и в лифт. Прокатившись на нем, идите налево в дверь. Обойдите стену справа и снова в дверь. Затем в праву, прямо, опять в дверь. Зайдите в дверь слева, через смотровую камеру со стеклянными дверьми вы дойдете до конца уровня.

УРОВЕНЬ 30: Estate Sinclaire – part 1

Выйдите на улицу, поверните налево и пройдите по туннелю. Обязательно снимите всех снайперов, а именно – напротив вас на одиннадцать часов и от него на семь с половиной часов на крыше сооружения.

Подойдите к месту, где сидел первый снайпер. Пройдя сквозь кусты, вы увидите люк – лезьте туда. На компьютере отключите все виды охраны. Зайдите в дверь направо и ползите по лесенке наверх.

Разломайте парочку роботов-пауков и идите в дверь налево, а потом в любом направлении двигайтесь прямо, открывая двери. Зайдите в первую дверь справа (ориентир: перед ней будет что-то, похожее на маятник.

УРОВЕНЬ 31: Estate Sinclaire – part 2

Откройте дверь и перемахните через ковер на лестницу слева. Если свалитесь, не беда. Внизу есть небольшой шкафчик-щиток на стене, открыв который, можно изменить положение выключателя и зафиксировать ковер. Слева от шкафчика есть лесенка, по которой можно подняться наверх. Чтобы выйти отсюда, нажмите на кнопку.

Поднявшись, пройдите по пролету второго этажа в дверь. После чего – направо еще в одну дверь. Спуститесь в комнату и выброситесь в огромное окно слева, не доходя до лазерных датчиков движения.

Пройдите вправо и войдите в дверь. Понажимайте кнопки на компьютере, чтобы выключить охранную сигнализацию. Пройдите к следующей двери. После сигнала, извещающего, что книжка миссий была изменена, возвратитесь к воде.

Справа от двери есть лесенка, поднимитесь по ней. Спрыгните в самое ближнее стеклянное окно в полу так, чтобы не попасть под лучи сигнализации. Обернитесь и поднимитесь по лесенке. Пройдя мимо шалостей милашки Elexis, зайдите в дверь. Справа на перилах будет кнопочка – нажмите ее. За вами, из пола за открывшейся книжной полкой, выползет лифт. Садитесь в него и жмите кнопку.

УРОВЕНЬ 32: Munt Phoenix

Выйдите из лифта и поверните налево в проход. Там прострелите баллоны, отойдя предварительно на приличное расстояние (лучше спрятаться за угол).

Затем идите в дверь к лесенке, поднимитесь на второй пролет, развалите дымящуюся трубу и зайдите в дверь.

После трех глухих взрывов отвалится кусок стены напротив двери. Убейте парочку неумных людей и монстра-паука, захватите карточку у одного из них.

Идите вдоль дома, держась правой стены, пока не увидите дверь. Откройте ее (вставьте карточку) и, облазив все столы и стеллажи, завладейте другой карточкой. Идите в левую дверь к лестнице, поднимитесь на последний этаж и зайдите в дверь.

Увидев вас, все бросятся врассыпную, а Elexis нажмет потайную кнопочку на кафедре, за которой стоит, сядет в лифт слева и поедет вниз.

Выйдите на ту же лестницу, спуститесь на два пролета вниз и зайдите в конференц-зал. Проделайте тоже, что и Elexis, и, спустившись вниз, бегите налево за ней

УРОВЕНЬ 33: Theall's Pit

До появления чудовища можно облазить помещения внутри дома. Но, как только появится монстр, сработает сигнализация и вход закроется. Даже если вы его еще не видите, знайте – он рядом.

Затем, когда он начнет боевые действия, попытайтесь, уворачиваясь от смертоносной пилы в его правой руке, постоянно бегать и не поворачиваться к нему спиной. Палите ему в голову и по туловищу в центр.

Это монстр огромной силы, имеет достаточную броню, но он настолько туп, что может застрять в стене и, махая своей пилой, долго выбираться. Для этого надо ракетой бабахнуть в него, когда он будет пробегать мимо угла дома.

Можно забраться на металлический мостик справа от здания, забиться поглубже в угол, подманить монстра поближе и, пользуясь тем, что вы практически неуязвимы, палить по монстру из всех доступных видов оружия (только в себя не попадите!), пока он не сдохнет. Учтите, что монстр может падать и снова подниматься с новыми силами, так что не попадитесь на эту удочку Прежде чем покинуть безопасное место и прекратить стрелять, убедитесь, что он мертв А еще лучше палить в него, пока уровень не кончится.

Если все удалось, с чистой совестью и чувством выполненного долга смотрите мультик.

■

FALLOUT 2 (начало на стр. 61)

ний, но и когда у них поврежден какой-нибудь орган: рука, нога, глаз. В этом случае даже совершенно здоровый персонаж станет убегать от вас. То же самое касается и ваших союзников – я долго думал, почему здоровый и вооруженный до зубов Салик убегает от одной полудохлой крысы (даже если вы приказали ему никогда не отступать), пока не увидел, что у него повреждена нога. Стоило его вылечить, как его храбрость вернулась, а странная трусость исчезла.

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Оружие в игре делится на шесть основных типов: Small Guns (ручное огнестрельное оружие), Big Guns (крупнокалиберное и тяжелое оружие), Energy Weapons (оружие на основе лазерной и плазменной технологий), Melee Weapons (бой с применением «подручных средств»), Throw (метательное) и Unarmed (для рукопашного боя).

Small Guns – пистолеты, винтовки, дробовики и обрезы.

Big Guns – шестиствольные пулеметы (между прочим, полная чушь – обрез и то круче), ракетные установки и огнеметы (штуки мощные, но бьют на короткое расстояние и очень тяжелые).

Energy Weapons – лазерные и плазменные пистолеты, лазерные и плазменные винтовки, скорострельный лазер (Gatling Laser, найти его можно в Brotherhood of Steel) и супероружие (Solar Scorcher). Об этом самом Scorcher разговор особый, см. «Встречи в пустыне».

Melee Weapons – ножи, кастеты, копья, молоты.

Throw – гранаты и метательные ножи.

Unarmed – ваши кулаки и хитрая перчатка Power Fist.

Поневоле удивляешься, почему всего за 80 лет развития человечество навыдумывало столько видов оружия, о которых и мечтать нельзя было в первом Fallout. Некоторые уже опробованные виды оружия получили второе дыхание: часть из них приспособилась под новые виды амуниции типа огнемета и его горючей смеси второго поколения, часть получила дополнительные улучшения вроде Assault Rifle, в которую заряжается сразу сотня патронов. Можно навесить на ваше любимое ружьишко оптический прицел, чтобы увеличить меткость при стрельбе на большие расстояния. Можно легко найти обрез, который в первой части был уникальным оружием, а тут пошел в массовое фабричное производство. Можно прикупить Mega Power-fist. очень легко представить себе его мощь, если даже «простая» энергетическая перчатка считается очень продвинутым оружием.

Абсолютно нового оружия не меньше, чем усовершенствованного. Возьмите к примеру автомат Tommy Gun, чьи пули наносят довольно большой урон (3–20 единиц каждая) и могут на кусочки разорвать очень мощных тварей с одного попадания, если вы близко стоите к ним и большинство пуль из очереди попадают в цель.

Другая новинка – автомат M3A1 Grease Gun, идеально подходит для физически слабых персонажей ближе к середине игры (минимальная сила равна 4) и наносит даже больше повреждений, чем Tommy Gun (10–20).

Очень эффективна в руках снайпера охотничья винтовка с оптическим прицелом. Она ничем не уступает в точности снайперской винтовке, но на выстрел тратит меньше единиц времени. Единственный недостаток – стрелять из этого ружья по близко стоящим врагам нельзя, промах гарантирован.

Однако настоящим королем в мире огнестрельного оружия является улучшенная модификация боевого дробовика под названием Pancor Jackhammer. Это выбор профессионала, прошедшего десятки неравных схваток с крепкими ребятами. Из него можно стрелять очередью и при грамотном использовании выбивать из противника 70–80 единиц жизни. Одиночные выстрелы также неплохи – 18–29, что позволяет сразу сбивать множество мелких противников одним выстрелом. Не давайте это оружие союзникам, так как они предпочитают палить почти одними очередями, что сжирает много патронов. Также не давайте напарникам H&K Caws – чуть более слабый вариант на тему боевого дробовика.

Гауссово оружие (пистолет и ружье) относится к категории легкого вооружения. Существенный плюс вещиц на основе гауссовой технологии – практически полное игнорировании надетой на противнике брони, будь она хоть трижды силовой. Урон ружьем наносится в среднем под тридцать единиц, но зато эти тридцать прошибают даже улучшенную силовую броню второй модификации. Вывод: оружие против солдат Анклава, другие противники серьезной броней выше боевой не располагают.

Позднее в игре встретятся и новые виды энергетического оружия. В частности, пульсовое вооружение. Оно хорошо зарекомендовало себя при испытаниях в военно-полевых условиях, однако не настолько, чтобы выбрасывать любимое плазменное ружье

Особое, секретное энергетическое оружие носит очень впечатляющее название Solar Scorcher. Найти его можно, лишь перенесясь в прошлое через портал Guardian of Future. Патронов не требует, так как подзаряжается солнечной энергией и стреляет, нанося урон в среднем под 40–50 единиц. В общем, Solar Scorcher можно назвать прямым потомком Alien Blaster из первой игры.

Что касается новой брони, то тут можно выделить три новых их вида. Leather armor mark 2 – улучшенная версия простой кожаной брони, Combat leather armor – также вариант кожаной брони, хотя и лучше, чем mark 2, но в то же время очень редко встречается в продаже. Вне продажи, кстати, достать любую броню очень трудно – с 99 % противников невозможно снять или украсть доспехи, даже если они на них точно одеты. К счастью, к Advanced power armor, которую можно найти в базе Наварро и на нефтяной вышке, это не относится. Как вы поняли, Advanced power armor является самой надежной броней, да ещё прибавляет 4 единицы силы к показателям героя. Единственная возможность (помимо критического удара) серьезно пробить такую броню – гауссово ружье или пистолет.

ГДЕ ВЗЯТЬ ДЕНЬГИ

Деньги в игре вы можете получить тремя способами: продавая разные вещи (которые можно найти/взять у убитых врагов/украсть), играя в азартные игры (в казино) или просто воруя их у всех встречных.

С первым и вторым способами все ясно, а вот о третьем стоит немного рассказать. Авторы игры кое-что изменили в механизме воровства. Теперь для удачного облегчения кармана ближнего вам стоит расположиться вне поля его видимости (желательно за спиной). Кроме этого, имеет значение и размер предмета – деньги украсть проще, чем шестиствольный пулемет. Далее – количество очков опыта, полученное за «облегчение ближнего», напрямую зависит от количества предметов, которое вы украдете за один раз (т. е. не выходя из экрана инвентаря жертвы). Если будете воровать по одному предмету, то получите свои жалкие 10 очков опыта, а если обчистите купца предметов на пять, то, глядишь, уже за сотню очков опыта перевалит! Однако и попасться таким образом гораздо проще. Но кто вам мешает предварительно сохраниться?

Так что вот вам совет – придя в город, обворуйте всех встречных-поперечных и тут же (в городе) обменяйте весь полученный хлам на что-нибудь ценное (патроны, например). Заодно и опыта наберетесь немного.

ВСТРЕЧИ В ПУСТЫНЕ

При движении по пустыне вы будете время от времени натыкаться на чудовищ, бандитов, бродячих купцов, патрули и особые места. Ну, с бандитами и чудовищами все ясно. Встретили их, перестреляли – и порядок. С бродячими купцами и патрулями можно пообщаться, купить или обменять у них что-нибудь. А вот особые места заслуживают отдельного разговора.

Мест этих немного, и ваша с ними «встреча» зависит исключительно от уровня вашего показателя Luck. Каждое особое место уникально, вы можете наткнуться на него только один раз за всю игру.

Cafe Broken Dreams

Вы встречаете старый бар, где живут как персонажи из первого Fallout, так и те, кто остался за рамками игры, хотя и был кандидатом на звание главного героя. Многие фразы, которые говорят эти герои, очень смешны и с трудом поддаются пересказу. Пощелкайте на каждом из них, чтобы получить от каждого несколько фраз. Танди, к примеру, скажет, что Ян жив и обретается где-то в мире Fallout 2, однако не верьте ей – сами разработчики ответственно заявили, что Танди ошибается и никакого Яна вы не встретите. А жаль... правильный был парень. Обратите внимание на собаку Dogmeat – ее можно и нужно взять с собой в качестве союзника. У нее 95 жизней, 14 очков движения и кусается она на 14 единиц.

Federation Shuttle

Какая удача! Вы наткнулись на разбившийся шаттл, принадлежавший США. Обыщите три трупа, чтобы извлечь три шприца Hypo (Hypo и переводится просто – «шприц»). Вещь очень полезная – позволяет вылечить примерно 90 жизней, в отличие от суперстимпаков, ни грамма не весит и не влечет к потерям части приобретенных хит-пойнтов. Кстати, объектом насмешек создателей игры опять выступил популярный за рубежом фантастический сериал «Star Trek». Обратите внимание на то, что мертвецы одеты в красную униформу – как правило, в «Star Trek» все герои, которые должны по сюжету погибнуть в эпизоде, обычно носят красную униформу.

Mad brahmin

Эта встреча ничего полезного не даст. Более того – бешеные коровы начнут подбегать к вам и, как камикадзе, взрываться. Постарайтесь либо убежать, либо сразу перейти в боевой режим и пострелять всех буренок

Toxic damp

Если ваша удача равна двум или немного выше, то секретные места вам тоже встречаться будут, только не хорошие, а плохие. Ядовитая сырость – типичный пример местечка, поджидающего в пути неудачника. Суть встречи очень проста – вы попадаете на какое-то болото, по которому бегает множество ящериц-гекконов: серебряные, золотистые, огненные. Однако это не самое страшное, ведь намного опаснее те огромные дозы радиации, которые получает герой каждые несколько секунд. Если у него с собой нет десятка упаковок Rad-Away, то придется загружать сохраненку Кстати, прелести этого места я описываю в основном для того, чтобы при предложении посетить Toxic Damp вы ответили «нет», а не начали бы любопытствовать.

King Arthur and his knigths

Вы встречаете нескольких человек в силовой броне, один из которых назовется королем Артуром, сыном Утера Пендрагона из Братства Стали. У него тоже есть задание – найти Святую гранату Антиоха. Вас спросят, не видели ли вы ее, в ответ на это стоит ответить «да» и показать рукой в сторону. Ребята побегут в указанном направлении и напоследок сообщат, что у них есть пара устройств GECK. Но вам их не дадут, а скажут, чтобы сами искали. И убегут паладины, а за ними смешные мужики, изображающие лошадей, судя по их «Clip-Clop».

Перед разговором имеет смысл обчистить карманы паладинов, ведь они добрые и почти не обидятся.

Между прочим, разработчики неофициально сообщили, что существует вероятность (очень небольшая) найти Святую гранату, и из ста человек пять-шесть ее точно найдут. И тогда есть еще меньшая вероятность повстречать короля Артура снова и обменять Святую гранату на GECK..

Iron Woodman

Железный дровосек забыл заправиться машинным маслом, и его заклинило. Надо помочь созданию, для чего возьмите масленку чуть южнее дровосека и используйте ее на бедняге. За догадливость получите несколько упаковок Micro Fusion Cells и моральное удовлетворение.

Crashed Whale

Нечего интересного – просто упавший с большой высоты кит. Естественно, что он разбился и его мясо уже протухло, так что уходите.

А вообще это – прикол на тему культовой в Англии фантастической книги «Hitch-Hiker's Guide to Galaxy». Суть шутки – герои книги однажды случайно создали кита (побочный эффект работы двигателя их космического корабля), находясь на большой высоте над поверхностью одной планеты Кит, ясное дело, упал на поверхность планеты и разбился.

Stone head

Говорящая каменная голова посреди пустыни предложит вам поучаствовать в состязании в силе воли. За победу получите кусок камня, который можно в дальнейшем использовать (а вот как – пусть это станет для вас сюрпризом).

Unwashed Villagers

В ваших скитаниях по постьядерному миру можно встретиться и с толпой Неумытых людей, гонящихся за спамером (spammer). Вам предложат помочь забить беднягу, жизней у которого около пятисот. Много очков опыта не получите, но вот в близлежащих домах найдете несколько стимпаков

Rave Party

Ого! Мои поздравления – вы попали на танцы рейверов. Много народа беспорядочно носится, а часть предлагает вам купить наркотики. Советую перебить всех этих слабаков и собрать так полезные в быту препараты. Вам они больше пригодятся...

Guardian of Forever

Самое любимое секретное место у большинства почитателей Fallout 2. Зайдите в портал из камней, и очутитесь в Vault 13, но только не в том, который вы разыскиваете, а в том, что находится в далеком прошлом, когда еще жил ваш предок, а чип водоочистки еще работал. Лифты не работают, поэтому выйти из Убежища не удастся. А так хотелось Мастера еще раз прижучить...

Зайдите в оружейную комнату и заберите секретное оружие Solar Scorcher. После этого покопайтесь в компьютере, чтобы получить сообщение о сломанном чипе и вернуться в настоящее.

Pariah Dog

Сколько трупов вокруг: и мутантов, и вурдалаков, и обычных людей! А рядом стоит одинокая и безобидная собака. Тот факт, что вы ей понравитесь, очень не понравится вам. Собака присоединится к отряду, и вы с ужасом заметите резкое падение показателя удачи и появление новой характеристики героя Jinxed. Это означат, что все (и он в том числе) в округе будут допускать критические ошибки. Собака очень живучая, но сейчас довольно изранена. Убейте ее, пока она не восстановила свое здоровье Уровень удачи вернется на прежнее положение, а вот к Jinxed вам придется привыкнуть.

Особыми свойствами собаки и объясняется такое большое количество трупов – все они были бывшими владельцами проклятого питомца, приносящего несчастья и неудачи.

Bridge of Death

Вам встретится мост, на котором стоит человек в плаще. Чтобы выйти с этого места, вам надо перейти через мост, а для этого следует ответить на вопросы человека в плаще. В его вопросах нет ничего сложного – все ответы есть в руководстве к игре.

Убить человека очень сложно – уж больно живуч, а в качестве оружия напускает на вас коров-камикадзе. Кроме этого, большинство оружия на него не действует. Но... есть хитрый способ – во время разговора у вас будет возможность задать ему вопрос (после того, как он вам задаст два вопроса). Если вы все сделаете правильно, то он не сможет ответить. А тот, кто не может ответить на вопрос на Мосту Смерти, умирает. Вот вам и достанется его плащ – отличная броня. Впрочем, если вы его не убьете, то насладитесь его шутками, которые он будет отпускать.

СБОИ В ИГРЕ

В принципе, страшных сбоев в игре нет. Стоит сказать лишь о немногих основных.

Во-первых, странный сбой с полной установкой игры на жесткий диск. Почему-то загрузка сохраненных игр при подобном варианте установки происходит даже медленнее, чем в других вариантах. Хотя не у всех.

Второй неприятный сбой – во время боксерского поединка в New Reno. Стоит начаться второму раунду, как игра зацикливается – девушка с плакатом теперь бу-

дет ходить вечно. Чтобы избежать этого, сразу после перерыва между раундами жмите клавишу **A** (атака) и сходитесь с противником. Не забудьте повторить эту процедуру сразу после окончания хода противника, иначе боевой режим выключится и снова появится девушка с плакатом.

Ну и последний заметный сбой уже никак нельзя отнести к неприятным. Скорее наоборот – он не может не радовать. После того как вы спасете траппера Smiley из Toxic Caves рядом с городом Klamath, вы сможете поговорить с ним по возвращении в бар, где вам дали задание его найти. Так вот, каждый раз при разговоре с ним у вас будет повышаться навык Outdoorsman. Таким образом, при наличии у вас терпения можно поднять данный навык до 300 %!

Учтите, что патч, выпущенный недавно Interplay, устраняет все эти «безобразия».

БЫСТРОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

В самом начале пройдите Храм Испытаний и поговорите со старушкой-главой поселения. От нее узнаете координаты города Кламат. Идите туда и зайдите в дом Вика, что в северо-восточном углу центральной части города. Заберите оттуда рацию и однозарядное ружье. Выходите за пределы города и ступайте по карте на юг, чуть-чуть забирая на восток. Через несколько дней доберетесь до Логова (Den).

В Логове пообщайтесь с работорговцем и освободите Вика, заплатив за него 1 000 монет. Вик даст координаты Vaultcity. Добравшись до него, станьте его гражданином. Для этого нужно будет либо выполнить ряд квестов, связанных с починкой реактора в Геко, либо пройти тест, если хватит интеллекта, наблюдательности и научных познаний (навык Science). Покопайтесь в компьютере городского убежища – получите координаты ряда городов. На втором этаже убежища, облазив ящики, найдите голосовой компьютерный модуль. Идите в NCR и там узнайте расположение Vault 15. В самом Vault 15 возьмите квест по спасению дочери одной из жительниц, разберитесь с бандитами и, пошарив в памяти компьютеров, узнайте местонахождение Vault 13. Идите туда, поговорите с лидером Deathclaws и почините главный компьютер с помощью голосового модуля. Поговорите опять с лидером Deathclaws и получайте GECK. Если же у вас нет голосового модуля или чинить компьютер не хочется, то просто украдите GECK из запертой комнаты с множеством ящиков. Там же возьмите чип NavCom.

Возвращайтесь в Арройо и узнайте об атаке нехороших людей на ваших соплеменников.

Идите в Сан-Франциско (юго-западная часть карты) и там поговорите с паладином Братства Стали и учеными Ши. Обе стороны дадут задание найти планы устройства вертолетов. Идите в Наварро, убейте человека в робе и спуститесь по лестнице вниз. Оставьте ваших спутников наверху, прокрадитесь мимо охраны и достаньте из ящиков на западе улучшенную силовую броню и плазменное ружье. Ни с кем не деритесь, так как вас принимают за своего. Поговорите с операторами компьютеров и узнайте пароль доступа в компьютер рядом. Войдите в систему и узнайте о существовании FOB. Поговорите с охранником командира и упросите его (не менее 8 ед. харизмы!) взять этот FOB у командира. Спуститесь на этаж ниже, пообщайтесь с персоналом и найдите в северо-восточном углу двух техников. Скажите им, что Раулю нужны планы вертолетов и забирайте их из ящика рядом

Идите в Сан-Франциско. Дайте посмотреть планы паладину и погуляйте затем по убежищу Братства Стали. Отдайте теперь планы ученым Ши и получите задание убить лидера Хабологов. Убейте его – это мужичонка в сером костюмчике в дальнем углу базы в северной части Сан-Франциско. Вернитесь к ученым и покопайтесь в центральном компьютере. Прикажите направить топливо в баки танкера, затем идите на сам танкер и там разберитесь с тварями в трюме. Вставьте FOB в устройство рядом с закрытой дверью. Когда она откроется, поднимитесь по лестнице наверх к навигационному компьютеру и вставьте в него NavCom. Проводите девушку наверх, а потом поднимитесь по ступеням в баре в каюту капитана. Задействуйте компьютер и прикажите ему отправить танкер в плавание.

Оказавшись на нефтяной вышке, пройдите в область казарм, заберите оттуда пластиковую взрывчатку и спускайтесь на два этажа ниже. Одним из трех доступных способов (выпуск смертоносных газов ученым-химиком, подкладывание с помощью воровства взрывчатки, прямая атака) убейте президента и заберите его карточку. Задействуйте карточку в компьютере в первой комнате после доков (там, где очень много пушек и красивая картина на полу) и выберите опцию «Counter...». Вернитесь к трупу президента, спуститесь на уровень вниз и подложите взрывчатку под один из терминалов суперкомпьютера. Когда начнется отсчет времени, бегите на президентский этаж, поднимайтесь на доселе недоступном лифте в казармы и мчитесь в комнату с картиной.

Теперь пушки будут стрелять по боссу и его охранникам. А вы оперативно вмешаетесь, чтобы отвлечь огонь босса на себя – слишком мало у пушек жизней.

Существует и альтернативный способ борьбы с боссом – договориться с его охранниками о совместном нападении. Но последнее возможно только, если у вас развита харизма и показатель Speech. И если вы не включили с помощью президентской карточки компьютер. Так что убивать президента не обязательно, нужно лишь взорвать суперкомпьютер.

После смерти босса (совет: быстрее всего она наступит при пальбе из пульсового оружия) выбегайте из комнаты к докам и наслаждайтесь великолепным взрывом и долгим рассказом о результатах вашей деятельности, причем как положительными – рождение детей от вас, спасенные города, улаженные конфликты, так и отрицательными.

ARROYO

TEMPLE OF TRIALS

В самом начале вам необходимо пройти испытания в Храме Арройо. Бегите вперед, никуда не сворачивая. Старайтесь не ввязываться в драку – пока вам это не нужно. Взломайте вторую дверь и медленно пройдитесь по комнате за ней. Аккуратно применяйте умение Traps на все серые плиты, стараясь на них не наступать. За каждую обезвреженную ловушку получите по 25 очков опыта. Сверните на запад и достаньте из вазы рядом с пропастью пластиковую взрывчатку. Активизируйте ее в инвентаре на 10 секунд и бросьте около двери на севере. Пройдите вперед и сверните на запад. Поговорите с охранником Храма и либо согласитесь подраться с ним, либо попросите подождать, а затем своруйте у него ключ и откройте им дверь. Можно также задать ему вопрос «Why do we have to fight?», а затем выбрать длинное предложение (доступно только с показателем харизмы 8 и выше). Оказавшись в деревне, можете вернуться в Храм, зайдя в пещеру на севере, чтобы всех перебить. Отсыпайтесь между боями – раньше это вам было недоступно.

НЕПОСРЕДСТВЕННО ДЕРЕВНЯ

Полезная информация

Поговорите со старушкой и узнайте от нее нахождение Кламата.

Починив колодец, приобретете 100 очков опыта. Поговорите с человеком рядом с каменной головой, и он повысит ваш навык рукопашного боя (Unarmed). Поговорите с жителем палатки на востоке от каменной головы, чтобы улучшить навык обращения с оружием ближнего боя (Melee Weapons)

КВЕСТЫ

Kill the evil plants that infest Hakunin's garden

Поговорите с шаманом, и тот попросит уничтожить два зловредных растения в его огороде. Когда с ними будет покончено, снова поговорите с шаманом, чтобы взять лечебные мешочки.

Obtain flint to have Mynoc sharpen your spear

Чтобы выйти из деревни, необходимо пересечь мост над пропастью. Поговорите с охранником моста и спросите его о копье (мин. показатель наблюдательности – 6).

Вы получите задание добыть кремень, который есть у вашей тетушки Найдите ее рядом с домом, чуть южнее колодца. Возьмите у нее кремень: либо выменяйте на три лечебных мешочка, либо своруйте, либо уговорите отдать даром (высокая харизма). Вернитесь к охраннику моста с кремнем, и он улучшит боевые качества вашего копья.

Rescue Nagor's dog, Smoke, from the wilds

На один экран восточнее жилища шамана стоит одинокий соплеменник Поговорите с ним и согласитесь найти пропавшую собаку. Собаку можно найти в области, населенной ящерицами-гекконами, а попасть в эту область нужно через зону перехода в северо-западном углу деревни. Просто прокрадитесь мимо ящериц в северо-западный угол области, а затем прокрадитесь с псом обратно в деревню.

Find Vic the Trader

Найти торговца Вика достаточно легко. Он в следующем после Кламата городе, в Den (Логове). Вика захватили работорговцы, и вам придется вызволять беднягу из плена.

Retrieve the GECK for Arroyo

Добыть святой артефакт GECK (набор по созданию райского сада) – основная задача игры. Чтобы его достать, надо сначала узнать, где находится Vault 15, а из его компьютера получить сведения о Vault 13.

KLAMATH

Полезная информация

Придя в город, сразу обегите все дома и облазьте ящики и сундуки: найдите добра монет на 300 плюс книжку по легкому оружию. В северо-восточном углу обязательно зайдите в дом Вика и достаньте духовое ружье и рацию. Поговорите с красивой «ночной бабочкой» в ванной комнате (ее зовут Jenny) и узнайте расположение Дена. Дайте на чай 5 монет бродяге рядом с доской объявлений, и ваша репутация в городе заметно улучшится. Поговорите с мужиком в таверне Golden gecko и попросите его потренировать вас (улучшатся Unarmed, Melee Weapons, да еще получите 150 очков опыта). Накормите собаку в центре города, и получите ключ и временного союзника.

В туалете (маленький железный домик), расположенном у самой зоны перехода в Trapper Town (западная часть города), вы найдете журнал Cat Pawn.

У одного из мальчишек можно украсть Scout Handbook.

КВЕСТЫ

Refuel the still

Зайдите в Buckner House (на север от доски объявлений) и поговорите с Whiskey Bob Угостите его спиртным, а затем согласитесь помочь с самогонным аппаратом. Идите в южную зону перехода, включайте режим «Красться» и проберитесь мимо ящериц в домик на юго-западе области. Возьмите с пола топливо (Firewood) и используйте его на аппарате в центре. Возвращайтесь к работодателю и получайте деньги и возможность побольше узнать о жизни города.

Guard the brahmin

Поговорите с туповатым силачом Торром рядом с Buckner House. Он попросит помочь защитить его стадо. Соглашайтесь, и окажетесь в новой области. Убейте скорпиона, а затем еще несколько штук в южной части области. Выходите с карты и получайте очки опыта за выполненный квест.

Rustle the brahmin

Если вы решите быть «плохим парнем», то предыдущий квест не для вас. Вам тогда стоит обмануть Торра и помочь украсть овец. Есть два варианта прохождения. Первый – согласиться помочь охранять овец, а затем поговорить с двумя братьями и спросить их о работе. Если они радостно согласятся воспользоваться вашими услугами, то поговорите с Торром и скажите ему «вон о тех скорпионах с другой стороны». Когда он убежит, поговорите с братьями и получите свои кровные. И посмотрите, как уменьшилась ваша карма.

Вполне возможен и второй вариант выполнения квеста... Проследите за перемещениями братьев и найдите их в Golden Gecko. Согласитесь помериться с ними силой, чтобы они приняли вас за своего. Тут-то они точно согласятся принять вашу помощь в похищении скота.

Rescue Torr

Помните, что вы обманули Торра и он убежал куда-то вдаль? Поговорите с хозяйкой Buckner House, она пожалуется, что Торр исчез и никто его не может найти.

Идите в зону перехода на северо-западе Кламата. Проберитесь мимо робота или убейте его и поговорите с Торром Полюбуйтесь на разбитый вертолет и возвращайтесь к хозяйке. Она настолько обрадуется, что не будет знать, как вас отблагодарить. Предложите ей расплатиться, простив долг Салика. Обратитесь к дочке хозяйки. Скажите Салику, что он свободен и вы хотите путешествовать вместе с ним, чтобы приобрести ценного союзника.

Rescue Smiley the Trapper

Поговорите с хозяйкой Buckner House и получите от нее задание найти человечка по имени Смайли. У вас на карте должно появиться новое место: Toxic caves. Идите туда и прорывайтесь через преграды в виде золотых гекконов. Осторожно: зеленая кислотная жижа на полу отнимает здоровье! Чтобы избежать вредного воздействия кислоты, необходимо иметь в инвентаре героя резиновые сапоги. Если у вас их еще нет, то найти сапоги можно в самой пещере, если осмотреть ящики за проходом на юге. Дойдя по туннелям до восточного тупика, откройте дверь напротив лифта и выводите на свежий воздух Смайли. Вернитесь в Buckner House и поговорите с ним, чтобы он научил вас снимать шкуры с ящериц (перк Gecko skinning). После разговора с ним можно заметить повышение у вас навыка Outdoorsman. Если хотите сыграть нечестно, поговорите со Смайли много-много раз, чтобы довести вам навык Outdoorsman до 300 %. Но учтите: если вы использовали патч для игры (см. раздел «Сбои»), то «грязный фокус» не сработает.

Если поговорить с хозяйкой, то можно договориться о том, что Салика отпустят бесплатно и вам не придется раскошеливаться.

Kill the rat god

Перейдите в область Trapper town, что на юго-западе от центральной части Кламата. Поговорите с лидером области и договоритесь взять у него ключик для расправы с крысами. Откройте ключом дверь, пошуруйте в ящиках заброшенного магазина оружия и спуститесь по лестнице вниз. Разделайтесь с крысами и спуститесь на второй уровень пещеры. Убейте крысу-королеву (осторожно, у нее 50 жизней), что не очень сложно, если её возьмет на себя Салик, а вы разберетесь с мелочью. Теперь поднимайтесь по лестнице в северо-восточном углу, найдите запертую дверь и достаньте из ящика рядом фомку и динамит. Попытайте сломать дверь фомкой, а если силы не хватает, то взорвите динамитом Поднимайтесь на поверхность и бегите к машине, достаньте из нее детальку и возвращайтесь через подземелья обратно в Trapper town.

DEN

Полезная информация

Весь город состоит из двух одинаковых по размеру половинок.

Единственный приличный магазинчик в забытом всеми богами городишке – это Tubby's. Найти его легко – он расположен в северо-западной части западной половины Дена. Тут можно прикупить пистолет и патроны к нему, а также несколько стимпаков. При довольно высоком уровне персонажа и высокой удаче тут можно приобрести и психонаркотик, и даже пистолет-пулемет «Узи»

Еще одна местная достопримечательность – это гильдия работорговцев. Она находится в восточной части города, на северо-востоке. Вы можете стать работорговцем и вступить в гильдию, но за это получите кличку Slaver. Бр-р-р... многие приличные люди тогда откажутся иметь с вами дело, а часть квестов станет недоступной, так что не советую пополнять ряды гильдии.

Еще один нюанс – поговорите с пьяницей Карлом в таверне Mom's. Дайте ему денег (25 монет), прекратите разговор, а далее поговорите снова и послушайте его историю.

Return Anna's locket

Чтобы получить этот квест, нужно зайти ночью в пустую комнату рядом с той, где обретается жулик, показывающий мумию. Поговорите с привидением по имени Анна, и она даст задание найти ее драгоценность. Достаньте из шкафа в этой комнате лопату.



Идите в восточную часть города и там найдите таверну Mom's Dinner, что напротив здания гильдии работорговцев. Поговорите с хозяйкой о hunted house, и она упомянет об одном из ребят, прихватившем ряд вещей из комнаты с привидениями.

Перейдите обратно в западную часть города и тут же поговорите с лидером тройки бандитов около зоны перехода. Поговорите с ним о привидении и заплатите 50 монет за драгоценность. Можете также рискнуть и напасть на него или нагрубить так, чтобы он сам напал – получите драгоценность бесплатно.

Вернитесь к Анне и отдайте ей драгоценность (+250 очков опыта), а затем подберите кости. Вернитесь в восточную часть города, найдите могилу «Anne Winslow» (юго-восточный угол), раскопайте ее лопатой, положите драгоценность и заройте той же лопатой разрытую могилу (+600 очков опыта). За процедуру раскапывания этой могилы никаких последствий не будет, а вот за другие дадут неприятный (разумеется, для хорошего парня) перк Grave Digger.

Между прочим, на одной из могил написано: Ray Muzyka (один из создателей первого Fallout), summer 98. Черный юмор, понимаешь..

Deliver a meal to Smitty for Mom

В таверне Mom's Dinner спросите хозяйку о работе – «What's there.. », тогда получите задание доставить механику порцию еды. Бегите в западную часть города и найдите механика Смитти в маленьком домике рядом со свалкой машин. Отдайте ему еду – получите немного опыта и один стимпак.

Collect money from Fred

Найдите казино в западной части Дена. Поговорите с его хозяйкой насчет работы. Бекки предложит выбить из некоего Фреда долг в 200 монет. Найдите мужика, обозначенного как citizen of Den (то есть не addict) в здании на севере от казино и сообщите о том, что он должен выплатить Бекки две сотни наличных. Фред, естественно, скажет, что денег у него мало и он может дать только 100 монет. Если ваш показатель харизмы достаточно высок (не меньше 8), то потребуйте выплатить всю сумму до копейки. Если же с харизмой у вас нелады, то согласитесь половину долга покрыть из ваших денег. Вернитесь к Бекки и сообщите о выполнении квеста (+200 очков опыта). Вы получите сотню монет в качестве компенсации за труды (то есть ничего не получите, если харизмой не вышли, или, в обратном случае, получите сто монет чистой прибыли). Впрочем, если вы сейчас заплатите за мужика часть долга, то, возможно, через некоторое время он выиграет большую сумму в казино и даст вам 2 000 монет и боеприпасы – если повезет

Кстати, в казино Бекки можно поговорить с девушкой за стойкой, угостить ее минералкой и выслушать историю о разбитой армии Мастера из первого Fallout (+350 очков опыта).

Get book from Derek

Как только вернете долг Фреда, снова узнайте у Бекки, нет ли подходящей работы. Вас попросят найти и вернуть книгу, одолженную Дереку (не путать с Деккером, хе-хе). Впрочем, Дерека искать не нужно, все равно этот псих ничего не скажет, а надо всего лишь найти в восточной части Дена валяющуюся на земле книгу Квест этот очень необычен – место книги не фиксировано, а определяется случайным образом при вашем первом появлении в Дене! Возможны четыре равновероятных варианта местонахождения книги:

в туалете в северо-западном углу;

около юго-западной могилы, рядом с деревом;

рядом с мусорным бачком немного южнее кладбища;

в северо-восточном углу, под прикрытием стены.

Верните книгу Бекки (никто не запрещает перед этим ее почитать) и получайте награду в виде деньжат и трехсот очков опыта.

Get car part for Smitty

Пообщайтесь с механиком рядом со свалкой разбитых машин, и узнаете, что он может продать вам одну, если вы найдете специальную автомобильную деталь. Найти ее вы сможете только в Геко, городе, до которого еще надо идти и идти Там выменяете ее у вурдалака, вернетесь к механику и попросите установить сначала деталь из Геко, а затем из Кламата. Садитесь в машину и катайтесь на здоровье.

Sabotage Becky's still

Квест рекомендую выполнять после уничтожения банды работорговцев, а не то Бекки обидится за порушенный самогонный аппарат и ничего вам за головы бандитов не заплатит.

Впрочем, можно и просто уладить дело миром, без порчи частной собственности. Мы приводим комбинированный (чем-то плохой, чем-то хороший) способ решения проблемы.

Закажите у Бекки порцию спиртного и бегите в бар The Hole, что в северо-западной части восточной половины Дена. Поговорите с барменом и сообщите ему, что у Бекки все горячительные напитки стоят дешевле. Френки попросит вас разузнать причину такой дешевизны за сто наличных. Бегите в казино Бекки, встаньте рядом с самой хозяйкой заведения и спите до полуночи. Как только охранник отойдет от южной двери к игральному столу, взламывайте ее и спускайтесь по лестнице. Если не успели взломать дверь, а охранник вернулся, то снова спите до полуночи. Кстати, можно попытаться выудить секрет дешевизны в разговоре с Бекки, но, скорее всего, она вам ничего не скажет.

Около лестницы просто «посмотрите» курсором на самогонный аппарат и возвращайтесь к Френки. Скажите об аппарате (+100 монет) и предложите уничтожить его. Бегите в подвал казино Бекки и используйте фомку на самогонном аппарате. Вернитесь к Френки и сообщите о повреждении оборудования Бекки, чтобы получить полтысячи монет. После этого выберите предложение «Бекки построит новый самогонный аппарат» и предложите Френки покупать спиртное у Бекки. В случае успешных переговоров (зависят от показателя харизмы) получите и очки опыта (+700) за уничтожение аппарата, и очки (+900) за мирное решение проблемы.

Lara wants to know what is being guarded in the church

Get permission from Metzger for gang war

Find weakness in Tyler's gang guarding the church

Help Lara attack Tyler's gang

Все четыре квеста крепко завязаны на внутренних разборках банды Лары с людьми Тайлера и проходятся в порядке конкретной очередности: от первоначальной добычи информации до непосредственных боевых действий. Задания довольны простые, а платят за них весьма неплохо, не говоря уже о периодически накидываемых очках опыта. Плюс есть возможность узнать о связи между городами Vaultcity и New Reno – первый поставляет чистые химические вещества для изготовления наркотиков во втором. Очень интересная и полезная информация, смысл которой станет понятен позже.

Группа Лары живет в здании на севере от магазинчика Tubby's. Обыщите шкаф в южной комнате – найдете журнал по стрельбе, фомку и три осветительных патрона. Теперь поговорите с Ларой и возьмите у нее задание узнать содержимое ящиков в церкви. Бегите в восточную половину Дена и там начните беседу с Тайлером (белый охранник у двери церкви). Скажите, что вас послал Метцгер и что нужно осмотреть церковь. Если ваша удача и харизма не подведут (если подведут, то разговор может несколько затянутся), то на этом разговор закончится, а вы получите 500 очков опыта. Щёлкните на одном из ящиков (еще +500 опыта) и возвращайтесь к Ларе. Доложите ей обстановку и получите задание договориться с главой работорговцев о разрешении на войну.

Бегите к ним и поговорите с Метцгером: «Lara wants me to...», а затем выбирайте любые фразы из предложенных. Возвращайтесь назад к Ларе. Сообщив ей о согласии человека, получите задание выявить слабость банды Тайлера. Бегите к церкви и просто поговорите с Тайлером. Когда узнаете, что ребята собираются пьянствовать, возвращайтесь к Ларе. Поговорите с ней и согласитесь поучаствовать в разборке.

Оказавшись на месте действия, постойте в сторонке, пока будет идти драка между бандой Лары и одиноким охранником-негром около входа в церковь. Когда его забьют, отойдите от церкви (не надо за-

ходить в нее!) и закончите бой. Лара даст вам 400 монет, и квест будет выполнен, даже если внутри церкви вас ждет команда головорезов и по большому счету своей миссии вы не исполнили. Обыщите труп негра, заберите пистолет и уходите.

Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and paying Metzger

Напоследок оставляем самый дорогостоящий квест. Просто, занимаясь предыдущими заданиями, вы накопили достаточно денег: их количество перевалило за тысячу монет...

Поговорите с Виком, подойдя к окну его комнаты. Есть и другой вариант – попросите Метцгера повидать Вика, а далее скажите пару слов охраннику комнаты с пленником. Итак, в разговоре с беднягой скажите, что достали его рацию, и обращайтесь к Метцгеру. Предложите купить у него Вика и отстегните тысячу монет. Кстати, знаете, что нужно было сделать Вику? Починить рацию для прослушивания переговоров Анклава и Нью-Рено – опять же любопытные сведения. Совет: перед уходом из гильдии можно попытаться украсть у Метцгера двуствольное ружье и патроны к нему, как и можно украсть у механика Смитти его пистолет.

Существует и другой вариант решения проблемы... Просто перебить всех работорговцев, получить за это очки опыта и освободить не только Вика, но и всех рабов. Впрочем, сейчас вы недостаточно круты, чтобы уложить плохишей, и поэтому лучше купить Вика. Однако, как только вы почувствуете свое могущество, все-таки вернитесь в Ден и перебейте работорговцев – чего только не сделаешь ради хорошего мультика в финале игры! И 1 500 очков опыта за убийство Метцгера, и 1 250 очков за освобождение рабов. После расправы с рабовладельцами поговорите с Бекки, чтобы получить денежную премию за добрый поступок.

Итак, поговорите с Виком и примите его в команду. С этой секунду квест в Арройо по нахождению Вика будет считаться выполненным. Спросите у Вика, где можно найти пастуха Эда, и получите координаты Vaultcity. Туда мы и пойдем.

MODOC

Полезная информация

Пыльный деревенский городок. Ничего особенного, кроме соревнования по пожиранию мясных изделий в отеле Розы. После такого соревнования получите надпись Poisoned. Впрочем, когда вы уладите проблему с подземными жителями, хозяйка будет всегда рада накормить вас сытным омлетом, мгновенно восстанавливающим все утраченные хит-пойнты. Правда, если зайти в сарай на востоке (сила 10 единиц, чтобы сдвинуть камни, или нужна взрывчатка) и убить местное Death Claw (+800 очков опыта), то хозяйка заявит о недоумке, убившем её... э-э-э... цыпленка (!), а значит, омлета больше не будет.

В Модоке можно или женится на Мирии, или выйти замуж за сына местного мясника (да-да!). Дом найти легко – он рядом с входом в город. Для того чтобы закадрить Мирию, нужно обладать некоторой харизмой (8 и выше) и правильно построить диалог: 1) What do you do... 2) I really would like to... 3) Well, I've never known... 4) I think this is going too far...

Можно выйти замуж и за парня, причем даже если пол вашего героя мужской – но это уже на оригиналов. Когда вы получите свою половинку, то приобретете и специальный перк Married. Перк очень смешной, а описание к нему еще смешнее. Однако жениться не советую, хотя «плохой парень» может продать свою жену работорговцам и получить неплохое денежное пополнение.

Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo

Deliver Slag message to Jo in Modoc

Jo is suspecious of the Slags. Find out about the dead bodies at the Ghost Farm and find out what happened to Karl

Опять три сюжетно связанных квеста, которые проходятся один за другим. Зайдя в город, обратитесь к торговцу Джо, что живет в General store рядом с зоной входа. Спросите его о GECK и согласитесь разобраться с фермой привидений. Выходите из города и направляйтесь в местечко Ghost Farm. Осмотрите трупы (выяснится, что они фальшивые) и зайдите в дом. Постойте на среднем ковре, чтобы провалиться в подземелье. Согласитесь проследовать за солдатом и согласитесь помочь лидеру подземного подземелья. Отнесите письмо шерифу Модока и скажите, что, во-первых, трупы являются фальшивкой, а во-вторых, что Карл жив, и вы его видели пьяным в баре Дена (если вы там с ним не говорили, то придется топать в Ден, а потом возвращаться обратно). Получайте очки опыта (+3 500) и возможность сразу же дешево приобрести немного взрывчатки. Кстати, если вы выйдете из беседы и заговорите с шерифом снова, то возможность скидки исчезнет, так что не упустите момент. Торговец поблагодарит вас, но затем попросит найти Карла и потолковать с ним. Возьмите эту просьбу на заметку. Сходите на ферму привидений и поговорите с лидером поселения – получите за труды праведные Assault Rifle.

Go to the Den and tell Karl it's alright to come back home

Что касается Карла, то его местонахождение вы помните – он в баре «Mom's» в восточной части Дена. Сообщите ему о словах Джо, и Карл радостно побежит домой в родной Модок.

Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthas

Jonny's in the Slag caves. Find a way to get Jonny back home to Balthas

Достаточно простое задание – найти пропавшего сынишку кожемяки, что живет на севере от торговца Джо. Сын находится в районе подземной реки, куда можно попасть, если в пещерах в Ghost farm идти на север. Один из этой стайки ребятишек и есть Джонни. Упомяните имя его отца, и он согласится последовать за вами. По пути к подземному озеру не забудьте заглянуть в книжные ящики на востоке от лидера подземных жителей – там много патронов и фотография Элвиса Пресли.

Кстати, если вы еще не уладили до этого проблему между подземными жителями и людьми из Модока, то лидер подземных ребенка не отпустит.

Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation

На юге от отеля Розы (область Bed&Breakfast) находится небольшой дом, где живет мужчина в красной рубашке по имени Корнелиус. В разговоре он пожалуется на крыс, наводнивших его огород и мешающих ему работать. Задача проста – просто перебить всех до одной крыс, устроивших пикник на обеих грядках. Как только последняя издохнет, возвращайтесь к Корнелиусу и сообщите о выполнении квеста.

Cornelius has lost his gold pocket watch. Find it and return it to him

Farrel wants you to find Cornelius's gold pocket watch. Find it and return it to Farrel

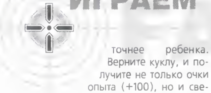
Поговорите с Фарреллом в северной комнате отеля Розы. Он пожалуется, что у него украли любимые золотые часы, и попросит забрать их у Корнелиуса. Корнелиус в свою очередь заявит, что часы он не брал, а даже сам пострадал от неизвестных воров. На юге от дома Корнелиуса (то есть на востоке от отеля Розы) находится нечто типа чулана-туалета. Загляните внутрь бочки, предварительно оставив напарников наверху. Спустившись, положите около камней динамит и выбирайтесь на поверхность. После взрыва снова залезьте внутрь и порешите крысоподобное создание. Забирайте часы и несите их Корнелиусу. (+1 500 очков опыта). Фарреллу лучше всего ничего не давать, так как он обзовет вас вором и пошлет далеко и надолго.

VAULTCITY

Полезная информация

Очень интересный городок. Между палатками находится таверна – в ней можно поговорить с ее хозяином Cassidy, мужичком в зеленой кожаной куртке. Он пожалуется на жизнь и позволит уговорить себя присоединиться к команде. В палатке неподалеку валяется на полу облученный радиацией человек. Используйте на него докторское умение (+100 очков опыта) и пакетик RadAway (+100 экспов).

На юге от таверны стоит мальчуган и плачет по кукле мистера Никсона. Найдите куклу за таверной рядом с ящиками, что расположены на пол-экрана северо-вос-



точнее ребенка. Верните куклу, и получите не только очки опыта (+100), но и сведения о гаечном ключе. Поройтесь в груде камней за таверной, и там найдете этот гаечный ключ.

В первой же области найдите пастуха. Спросите его о фляжках, а затем о Vault 13. В результате получите полтысячи очков опыта и два новых города на карте: New Reno и Redding.

Получение гражданства

Как только вы перейдете в область севернее, сразу же увидите солдат, охраняющих закрытую дверь. Зайдите в домик на востоке и поговорите с помощником мастера по выдаче виз. Его зовут Skeev. Согласитесь купить у него поддельные документы о гражданстве, а затем, если хотите, пошантажируйте его, чтобы вернуть деньги да еще получить небольшую денежную прибавку За шантаж снимут 3 единицы кармы, к сожалению

Откройте дверь, поговорите с охранниками. Если вы скажете им, чтобы они в следующий раз вас вспомнили, то больше претензий к вам не будет. Можно и накричать на них – главное, не давать им осмотреть ваши документы А дверь станет открываться сразу Не советуем сообщать женщине-лидеру Vaultcity по имени Линетт о своем гражданстве. Чревато. Лучше согласиться на выполнение задания.

Впрочем, задания можно и не выполнять при условии, если у вас развит интеллект (9 и выше), наблюдательность (9 и выше) и есть весомые познания в навыке Science – тогда выполните тест у сенатора в соседней комнате, и получите как гражданство, так и +1 000 очков опыта.

Rescue Amanda's husband, Joshua

Под маленьким тентом на востоке от входа в город найдете плачущую женщину. Пообещайте вернуть ей мужа Джошуа, взятого за пьянку в рабство. Попадите внутрь центральной части Vaultcity и найдите в здании на севере главу отделения по вопросам служащих (Servant Allocation Centre). Или выкупите у него Джошуа, или (если с харизмой и интеллектом у вас все в порядке) расскажите ему про ужасную болезнь, которую трудно обнаружить даже после тщательных медицинских проверок. Если ложь удастся (умение Speech), то Джошуа будет отпущен на свободу как разносчик опасной инфекции «грубости и непослушания». Вернитесь к заказчице квеста, чтобы получить немного наличных.

Кстати, на западе от Servants Allocation Center находится маленькое здание Information Center. Поговорите с его обитателем и скажите, что книги вам приятнее читать, чем смотреть на этот дурацкий экран монитора. За такое высказывание получите в подарок пару книг: по ремонту и по науке.

Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno

На востоке от Servants Allocation Centre найдите орущего на всю улицу проповедника. Постоянно поддакивайте ему и делайте вид, что вы его прекрасно понимаете, и он в конце концов даст вам задание передать его чемодан в Нью-Рено в руки мистера Бишопа.

Get a plow for Mr. Smith

В доме в северо-восточном углу первого же района живет крестьянин, жалующийся на отсутствие плуга. Купите его в оружейной лавке у Гарри, а затем поговорите со счастливым крестьянином. Он подарит вам пистолет и при этом поспособствует увеличению кармы и симпатий горожан по отношению к герою. Обычно такой показатель прыгает с Antipathy (а изначально жители Vaultcity вас недолюбливают) до Accepted. Пистолет и патроны, кстати, можно продать тут же в лавке, чтобы с лихвой компенсировать расходы на плуг и даже получить небольшую прибыль.

Deliver pliers (tools) and a wrench to Valerie

Как вы только станете гражданином, купив поддельные документы у помощника отдела по выдаче виз, вы сможете пройти во второй район города. Кстати, также можно взять или купить дневную визу, но это не так удобно, как наличие полноправного гражданства. Итак, зайдите в Maintenance Center, где поговорите с девушкой и дайте ей кусачки и гаечный ключ (+250 опыта) Кусачки можно найти во многих местах – в частности, в Gecko в доме гхола, живущего рядом с реактором, а вот один гаечный ключ был обнаружен в городе Redding, а второй – прямо в Vaultcity (загляните в раздел *Полезная информация*). После передачи вещей выйдите из этого района в предыдущий и поспите денек. Вернитесь к девушке и выпросите у нее набор суперинструментов.

Если при вас нет Вика, то можно объяснить, где он пропадает (+250 очков опыта), также можно предложить ей улучшить ваше оружие (приделать оптический прицел на ружье, увеличить магазин штурмовой винтовки) за определенную плату.

Deliver beer and booze (10 each) to Lydia

После ворот внутреннего города – первый экран. Зайдите в бар с вывеской «Tap-House» и поговорите с барменшей по имени Лидия. Пожалуйтесь ей на отсутствие приличной выпивки, и она попросит вас достать ей по 10 бутылок пива и буза (booze). Денег за доставку много не даст, да и очков опыта маловато накинут (+250), поэтому специально искать бутылки не советую, слишком много мороки.

Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark

На востоке от Servants Allocation Center, то есть на севере от Maintenance Center, находится здание Corrections Center. Зайдите и поболтайте с чернокожим начальником Старком. Спросите его о патрулях, а потом предложите свои услуги по разведке местности. Выйдите из города и просто обойдите местность вокруг Геко. Вернитесь к Старку и сообщите информацию о разведке (+300 монет, +350 очков опыта).

Enter NCR and return to Stark

Как только обследуете местность около Геко, Старк предложит новое задание – сходить в Новокалифорнийскую республику (NCR).

Как только вернетесь оттуда обратно в Vaultcity, сообщите Старку о выполненном квесте (+750 очков опыта) и получите 500 монет и детектор движения (Motion sensor).

Repair the powerplant – действия в Vaultcity

Поговорите с главой города Линетт. Она находится в кабинете в юго-восточном углу здания Сената. Соглашайтесь помочь найти решение по проблеме атомного реактора в городе мутантов. Отправляйтесь в Gecko. Получив там кассету, вернитесь обратно и поговорите с сенатором Макрэем, живущим в самой западной комнате Сената. Он согласится помочь (+750 очков опыта) и посоветует поговорить с человеком, заведующим распределением товаров Найдите его в области Downtown в здании с надписью Ammunitions office Идите в Геко.

Вернитесь с вестью о выполненном задании по починке электростанции к сенатору Макрэю, порадуйтесь полученному гражданству и поговорите с ним об оптимизации АЭС. Он подскажет, что надо зайти в Vault и найти центральный компьютер, что на третьем этаже

Deliver a sample of jet to Dr. Troy

Optimize the powerplant – действия в Vaultcity

Идите в район Downtown и найдите вход в Vault в западной стене. Поговорите с женщиной и убедите ее посмотреть мир за пределами города, чтобы получить триста очков опытности. Затем можете позвать ее на свидание или поговорить о детишках (+100 и +500 очков опыта). Поговорите с доктором и продайте ему дозу наркотика Jet за тысячу монет. Поднимайтесь на лифте на второй этаж. Сделаю краткое лирическое отступление... Примите наркотик Buffout, если вам не хватает силы на открытие заклинивших дверей, и не лазьте в ящики – в них только ненужные вам чипы. Пошарьте по сундукам – большинство из них не видны за стенами. Откройте вторую (если считать с запада на восток) дверь в верхнем ряду комнат и заберите специальный медицинский чип А затем заберите массу боеприпасов в другом сундучке, что в этой же комнате. Отомкните четвертую дверь и заберите из сундука гаечный ключ и кусачки. Они пригодятся для выполнения квеста Очень важно открыть вторую дверь в нижнем ряду, чтобы найти в сундуке датчик движения. В этой же комнате из второго сундука, что около туалета, нужно забрать модуль распознавания речи для починки компьютера в Vault 13. Кстати, точно такой же модуль можно купить у торговца оружием в Нью-Рено за три тысячи монет (или за две с половиной – если сторгуетесь).

Пооткрывайте также другие двери, чтобы найти массу полезняшек. Поднимайтесь

на третий этаж, а там, забрав вещички из шкафчиков и сундуков, заходите в центральный компьютер, то есть тот, где горят все три мониторчика. Выберите опцию «Вставить диск в компьютер» и проведите операцию по его оптимизации. Далее порасспросите компьютер об убежищах, и узнаете расположение Vault 15. Осталось только поискать модуль распознавания речи, чтобы найти слот для Пип-боя (найдете, только если у вас развита наблюдательность – Perception). Дайте ему перекачать информацию, выбирая опцию «Wait». Все, дело сделано, уходите.

GECKO

Мрачный городишко, населенный вурдалаками Из достопримечательностей можно выделить лишь атомный реактор да небольшую свалку. Поговорите с шерифом города, который живет в здании с надписью Manager's Office. Узнайте о необходимости детали под название Hydroelectric magnetosphere regulator для нормального функционирования атомного завода.

Get super repair kit for Skeeter

В районе Junkyard, что на севере от первой части города, живет механик Skeeter. Долго его искать не придется – он находится на юго-западе от большого реактора, который under construction. Он нуждается в ящике со специальными инструментами (Super repair kit) для своих повседневных дел. Когда вы их найдете и принесете этому гхолу, то получите вторую деталь для ремонта автомобиля в Дене и выполнения соответствующего квеста. Хотя можно и не напрягаться особо, а просто украсть эту деталь у механика. Так даже выгодней – ящик с инструментами денег стоит, потом его продать можно или оставить у себя. Однако если вы хотите практически бесплатно улучшить ваше оружие, то отдайте ящик с инструментами, и вас попросят принести плазменный преобразователь (plasma transformer) Как его добыть – см. далее.

Find Woody the ghoul for Percy. Try the Den

Как только вы окажетесь в Junktown'е, то сразу сверните на запад, где увидите маленький домик. Откройте ящик и достаньте оттуда желтую карточку. Поговорите с гхолом и узнайте о его ушедшем друге. Вас попросят зайти в Ден и найти его, согласитесь.

Как только судьба забросит вас в Ден, сразу же пойдите в западную часть города и найдите шарлатана, что живет в юго-западной части. Согласитесь посмотреть на «мумию», и узнаете в ней знакомого вурдалака. Кричите ему, чтоб он убежал (+1 000 очков опыта), а сами не волнуйтесь – шарлатан ничего вам за это не сделает.

Вернувшись в Геко, зайдите к вурдалаку, давшему вам этот квест, и забирайте награду в виде антирадиационных препаратов.

Solve the Gecko powerplant problem Repair the powerplant – действия в Геко

Get 3-step plasma transformer for Skeeter

Проблему с АЭС в Геко можно решить несколькими путями. Мы предлагаем вам починить станцию. Однако можно ее и взорвать, уговорив главного механика внутри выключить охладительное устройство.

Поговорите с вурдалаком-ремонтником, что живет рядом со строящимся реактором, и узнайте о его планах. Сходите в трухлявый домик из трех комнат на западе от строящегося реактора и спуститесь по лестнице вниз. Найдите гигантскую крысу, брата которой вы убили в Кламате, и вступайте в ряды поклонников культа. Бегите с анкхом к вурдалаку-ремонтнику и возьмите у него кассету с важной информацией.

Как только получите эту кассету, несите ее в Vaultcity Получив необходимую деталь Hydroelectronic, зайдите внутрь реактора номер пять, находящегося на восток от области Settlement.

Идите в дверь на севере, поговорите с Джереми и выторгуйте у него Plasma transformer. Обыщите ящики дальше по коридору, чтобы обнаружить желтую и синюю карточки. Теперь идите в юго-западный угол АЭС, а затем на восток. Откройте желтой карточкой запертую дверь в комнате с двумя охранниками и обыщите книжный шкаф в комнате немного севернее – найдете красную карточку. Ступайте в юго-восточный угол и там пообщайтесь с Фестусом. Можете украсть у него бумаги и отнести их Джереми для получения (внимание, баг!) второго плазменного преобразователя. Теперь отнесите его механику Скитеру, и он сможет улучшить ваше оружие. Дайте ему ваш Assault Rifle из Модока, и получите увеличение боезапаса этого оружия до 100 патронов! Можете еще прицельчик надеть на охотничье ружье...

От комнаты Фестуса шагайте на север и откройте карточкой красную дверь. Теперь у вас есть два варианта по установке детали в реактор: сделать все самому или запрограммировать робота.

Первый вариант: оставьте компаньонов и открывайте дверь, ведущую непосредственно к центру реактора. Бегите к красному вентилю у восточной стены и быстро используйте на него деталь Hydroelectric. Починив реактор и получив кровные 4 тысячи очков опыта, выбегайте из комнаты реактора, а то радиация вас может убить.

Второй вариант: войдите в компьютер рядом с центром реактора и создайте собственную программу действий для робота. Вот полный лист команд в нужной последовательности:

Amplify plutonium-gamma shield
Deharmonize Neptunium Impeller
Calibrate Uranium Rod Driver
Set voltage on Saturn-Class Capacitor
Test Jupiter wave compeller
Install Hydroelectric Magnetosphere Regulator

Есть и третий вариант: поговорите с Фестусом и убедите его, что только он настолько хорош и умен, что сможет спасти город (+4 250 очков опытности). Надо иметь харизму не менее 8.

После того как реактор будет отремонтирован, поговорите с Фестусом и согласитесь на задание по оптимизации АЭС.

Optimize the powerplant – действия в Геко

Оптимизация станции – скажите Фестусу о кассете, которую вы использовали в центральном компьютере города Vaultcity. Подойдите к терминалу управления роботом и используйте на него эту кассету. Дело сделано – станция оптимизирована, поэтому получайте 2 500 очков опыта. Кстати, имейте в виду, что оптимизация электростанции в конечном счете может привести к захвату Геко и к уничтожению несчастных гхолов солдатами Vaultcity.

Оптимизировав электростанцию, можно поговорить с мэром Геко и проявить в разговоре с ним заботу о гхолах. Послушайте историю мэра (вам дадут 3 суперстимпака), а затем спросите об истории его соратника-доктора. Если хотите, можете его принять в отряд – доктор он отличный, хотя боец неважный.

RAIDERS

Полезная информация

Квестов нет. Точнее, был один, но создатели игры его убрали, так как по времени не успевали его доделать. Этот квест был связан с дикарем Shadow-Who-Walks, которого надо просто убить, потому что он «плохой».

Если очень глупый персонаж (2–3 ед. интеллекта) использует сейф, то он получит возможность постучать по нему и спросить «Кто там?» (хе-хе).

База рейдеров находится прямо между Broken hills и Vaultcity. Вам надо найти ее и перебить всех бандитов, причем перебить не ради денег и опыта, а для того, чтобы помочь жителям Vaultcity в борьбе со своими конкурентами: Нью-Рено и Новой Калифорнией, которые прямо или косвенно поддерживают рейдеров. Итак, оказавшись в горной местности, зайдите в пещеру, там идите на восток По пути существует вероятность падения на этаж ниже, во владения скорпионов. В этом случае перебейте их и поднимайтесь по лестнице обратно наверх. Найдя переход непосредственно к убежищу рейдеров, приготовьтесь обезвредить взрывающиеся ловушки, срабатывающие, когда наступают на плиты. Откройте отмычками обе двери и разберитесь с бандой рейдеров. Если вы не достигли десятого уровня или не раздобыли защиту хотя бы в виде железных доспехов, то лучше отступить и вернуться сюда позже. В любом случае выдайте вашим союзникам несколько стимпаков и поставьте им «оборонительное» поведение в бою. Постарайтесь побыстрее уничтожить командиров рейдеров,

так как их оружие наносит самый большой урон. Ребята с пистолетами менее опасны, поэтому отложите их на потом. Как только с рейдерами будет покончено, обыщите трупы, а затем направляйтесь в северо-восточный угол пещеры. Там находится большой черный сейф – вам надо открыть его. Как открыть? Отомкните шкаф рядом с сейфом и возьмите собачий ошейник; пройдите в северо-западный угол и отомкните ящик рядом с кроватью, оттуда заберите второй собачий ошейник. Третий собачий ошейник находится в другом ящике, что рядом с кроватью на экран севернее сейфа. Как только все три ошейника окажутся вашими, подойдите к сейфу и попытайтесь открыть его. Выберите первую опцию, которая гласит «Hmmm. Maybe the numbers on this three dog tags can open the safe». Приятный щелчок возвестит, что сейф открыт, а вам подкинут полтысячи очков опытности. Забирайте все полезняшки, не забыв прихватить книжку в синей обложке. Выходите из пещер рейдеров и принимайте сообщение об уничтожении плохих ребят и 2 000 очков опыта.

Вернитесь в Vaultcity и сообщите Линетт о том, что банда рейдеров разгромлена, а затем скажите, что этих недоносков снабжал Mr. Bishop из Нью-Рено Упомяните про доказательства в виде синей книжки, изъятой из сейфа рейдеров. Когда беседа окончится, вам начислят 2 000 очков опыта и подкинут еще деньжат.

BROCEN HILLS

Полезная информация

Зайдите к доктору и купите у него стимпаков по низким ценам. Поговорите с хозяином караванов в юго-восточном здании области Downtown. Несколько раз почистите коров за 100 монет, и получите специальный перк «Уборщик навоза». В следующей части города живет профессор – специалист по умственному развитию существ Украдите у него массу ментатов, а потом предложите пройти соревнования с его скорпионом в наблюдательности, ловкости и уме. Наблюдательность у скорпиона невысока, но у нас была еще меньше (всего 5), а вот удача в 10 ед. сильно помогла (+500 очков опыта). По ловкости мой герой также сравнялся со скорпионом (+500 очков опыта), а вот партию в шахматы позорно продул. Помните, профессор говорил о разумном растении? Найдите его на грядке, переложите себе в инвентарь лопату и поговорите с растением. Согласитесь его выкопать и пересадить в другое место (+1 000 очков опыта) и узнайте, как победить скорпиона в шахматы. Вернитесь к профессору и снова пройдите тест на определение умственного развития – скорпион будет побежден (+500 очков опыта). Он сразу набросится на вас, но вы его убьете одним выстрелом. Уходите от профессора – пускай новых скорпионов создает.

Beat Francis at arm-wrestling

Поговорите в городской таверне сначала с барменом, а затем с мутантом. Франсис предложит устроить состязание по армреслингу – сохраните игру и согласитесь. Если выиграете (+350 очков опыта), то получите Power Fist. Если проиграете, то придется расплачиваться самим собой. В прямом смысле. Вам, наверное, будет интересно узнать, что магический шар говорит: выиграть у Френсиса можно при большой силе и выносливости.

Break Manson and Franc out of prison

На юге от дома Маркуса, шерифа города, живет парочка заговорщиков. Купите у них «психо» и скажите о ненависти к мутантам. Согласитесь освободить двух безвинных парней из-под стражи. Ступайте в тюрьму на юге от Маркуса, там поговорите о незаконности задержания, а затем выбирайте длинные фразы. Если все пройдет удачно, то получите ключ. Откройте им двери, и миссия будет выполнена.

Blow up the mine's air purifier

Вернитесь к заговорщикам и получите задание уничтожить очиститель воздуха в шахте, чтобы раз и навсегда покончить с мутантами. Далее бегите к Маркусу и сообщите о заговорщиках (+2 500 очков опыта). Квест будет считаться выполненным. Впрочем, можете на самом деле взорвать механизм в шахте, который вы чините в ходе одного из квестов (см. далее). Однако очень не советую браться всерьез за это задание, если вы не играете плохим парнем.

Find the missing people for Marcus

Маркус пожалуется на таинственное исчезновение некоторых жителей города. Что делать? Идите в следующую область, там найдите туалет и спуститесь через люк в подземелье. Пройдите в северо-восточный угол, где увидите трупы людей (+500). Обыщите тело женщины – найдете записку. Выйдете из туалета и поговорите с мужиком в доме на северо-востоке (+500 очков опыта). Ступайте к Франсису и поговорите о его делишках (+1 000 очков опыта). После этого скажите Маркусу о найденных телах (получите 500 монет или ружье с оптическим прицелом, если согласились выполнять квест бесплатно).

Divert more electrical power to Eric's home

На севере от туалета, куда вы спустились для поиска пропавших людей, в домике живет одинокий вурдалак. Он просит помочь увеличить количество выделяемой ему энергии. Возвращайтесь в первую область и там поговорите с местным электриком. Немного надавите на него, и он согласится помочь несчастному. В крайнем случае, можно самовольно включить больше энергии в нужный дом, просто использовал навык science на компьютер. Вернитесь к вурдалаку и получите добрый совет, а вместе с ним и Buffout, что полезнее просто доброго совета.

Fix the mine's air purifier

Получите этот квест от мутанта, живущего рядом с входом в шахту. Он предложит починить неисправный механизм очистки воздуха, иначе газ может уничтожить весь город. Конечно же, для починки механизма нужно найти специальные детали. Мутант посоветует сходить к Ренеско в Нью-Рено. Так вы и сделаете... Поговорите с Ренеско и забирайте детальки. Вернитесь к шахте в Брокен Хиллс и оставьте своих союзников. Сами выспитесь и заходите внутрь. Бегите быстро, отстреливаясь от муравьев, на один экран на север, затем сворачивайте на восток и следуйте по туннелю, ведущему на северо-восток. Найдя механизм, используйте на него деталь (+1 500 очков опыта). Теперь воздух не будет медленно убивать вас, а станет безвредным. Вы сможете очистить всю шахту от непрошеных гостей, если хотите, конечно. Вернитесь к мутанту, давшему задание, чтобы получить награду.

NEW CALIFORNIAN REPUBLIC

Полезная информация

Этот город возник на месте поселения Shady Sands и управляется Танди, которую ваш предок вырвал из лап рейдеров в первой части. Самая первая область довольно интересна: тут живут работорговцы, тут же находится отличный магазин оружия. У охранников торговца можно своровать два Bozar – очень мощных пулемета, тратящих патроны с безумной скоростью. Можете продать один тому же торговцу за приличную сумму и прикупить нужных боеприпасов. Кстати, чтобы покупать вещи, лучше не разговаривать с торговцем, а полазить по книжным полкам, а тот сам предложит все содержимое любой из трех полок. В этой области найдите свалку и отдыхающего механика в коричневом плаще. Закажите ему установить деталь на вашу машину за 1 000 монет (теперь скорость машины станет раза в полтора выше) и дайте ему несколько звонких монет за пересказанные слухи.

Stop brahmin raids

Перейдите в центральную часть города и поговорите с шерифом, он находится на улице. Узнайте о работе и особо поинтересуйтесь работой для Вестина. Идите на запад к силовому полю, поговорите с охранником и скажите, что вас послал шериф для работы. Теперь загляните в маленький домик на юге, дайте мужику выпить чего-нибудь и узнайте о карте к Vault 13 и о подлом докторе. Если хотите, вернитесь в центральную часть города и побеседуйте с доктором (здание Hospital). Он предложит купить карту за 10 000 монет... Однако это не требуется, лучше найти убежище 13 самому.

На ранчо Вестина поговорите с охранником около входной двери (не около силового поля) и также сообщите, что вас послал шериф. Зайдите в дом и договоритесь охранять стадо. Снова поболтайте с охранником входной двери и отдыхайте, наблюдая за ночной стражей двухголовых буренок. Как только подивитесь на разговаривающего

Когтя Смерти, уходите с пастбища и бегите к Вестину. Сообщите ему длинную фразу о том, что нужен один человек, чтобы смотреть за коровами (+1 000 очков опыта).

В центральной области города найдите дом, куда трудно войти из-за дерева, прикрывающего листьями входную дверь. Сохраните игру и пообщайтесь с поклонником культа Хабологов. Согласитесь на проведение операции и смотрите вашу характеристику. Если удача меньше, чем была до операции, то загрузитесь и снова попытайтесь – как только все пройдет гладко, показатель удачи увеличится (навсегда!) на 2. На юге отсюда находится бар; купите в нем буза и пива для Лидии в Vaultcity, если еще не нашли 10 бутылок и того, и другого.

Get the map from the NCR Rangers, for Vortis the slaver

Этот квест вам дадут работорговцы на вопрос о подходящей работенке. Идите в центральную часть города, там найдите рейнджеров в доме с супермутантом и с покореженными машинами. Поройтесь в столе в соседней с супермутантом комнате. Несите найденную карту работорговцам и получайте от них полтысячи монет.

Free the slaves in the slave pen, for the Rangers

Поговорите с рейнджерами и выразите свою ненависть к работорговцам. Согласитесь выполнить их задание и отправляйтесь громить штаб-квартиру слейверов. Атакуйте первым и старайтесь выманить противников к дверному проходу, а там расстрелять их поодиночке. Очень может пригодиться и украденный Bozar, при условии, что навык обращения с тяжелым оружием достаточно велик. Как только всех уложите, бегите к клеткам с рабами и воздействуйте на терминалы. Вполне вероятно, что каждый терминал потребует несколько попыток, поэтому будьте настойчивы и/или немного поднимите навык science Как только все рабы будут освобождены, вернитесь к рейнджерам, чтобы вступить в их стройные ряды (+3 000 очков опыта).

Retrieve Parts/Gain Access to Vault 15

Задание зто вам даст Танди, лидер Новокалифорнийской республики. Согласившись выполнять его, выходите из города и чуть пройдите на восток, где и расположился Vault 15.

«Take care of Officer Jack» for Mira

На севере от штаб-квартиры рейнджеров стоит девушка с роботом и просит о помощи. По ее словам, какой-то псих обвязался взрывчаткой и вот-вот взорвется. Если хотите решить проблему кардинально, то просто убейте психа и заберите его вещички. Другой вариант – позволить ему взорваться, а затем починить покореженное оборудование (поговорите с девушкой, чтобы получить книги). Третий вариант – своровать у психа наркотик «психо» (зто не обязательно, но очень нужно для дальнейших приключений) и уговорить его не буянить. Разговор предстоит тяжелый, поэтому приведем его полностью:

– Don't do this....
– Nothing....
– Who wants to kill you?
– So let the law deal...
– So blowing up the powerplant...
– Look, think this through
– Yes, Jack. It's true.
– Now's your chance....

Если ваша харизма недостаточно высока или не развит показатель Speech, то вполне возможно, что разговор не получится – легкой жизни никто не обещал. Однако если ваш дипломат договорится с психом, то получите 6 000 очков опыта! Плюс книжки от девушки.

Complete brahmin drive

В центральной части города поговорите с коротышкой в северо-западном углу. Спросите его о работе и согласитесь сопровождать стадо коров. Пройдите на юг к силовому полю и поспите до следующего дня. Поговорите с коренастым мужиком и отправляйтесь в путь. Как только дойдете до Реддинга, торговец отсчитает ваши 2 000 монет и еще вдобавок 1 000 таких же желтых кругляшек, если ни одна корова в пути не погибла.

Kill Hubologist in NCR for Merk

Спросите о работе продавца спиртного в Rawhide Saloon – в баре, находящемся на юге от штаб-квартиры работорговцев. Вернитесь сюда ночью и в маленькой комнате рядом с баром поговорите с мафиози Мерком. Он предложит испытать ваши силы, прежде чем давать вам работу. Нужно ликвидировать проповедника Хабологии. Найдите этого мужика в доме с зеленью у входа и используйте на него три суперстимпака. Этого хватит, чтобы он умер через несколько минут (+2 000 очков опыта).

Retrive papers from Dr Henry

Вернитесь ночью к Мерку и спросите о следующей работе. Мафиози предложит изъять у доктора Генри какие-то бумаги за вознаграждение в 1 000 монет. Зайдите к доктору (тому, что с кибернетической собакой) и возьмите из шкафчика в его доме необходимые бумаги по производству кибернетических псин.

Eliminate Mr. Bishop

Как только мистер Бишоп в Нью-Рено подкинет вам задание организовать несчастный случай с Вестином в NCR, бегите к самому Вестину и поговорите с ним. Он предложит вам отказаться от заказа и хлопнуть самого Бишопа. Идите обратно в Нью-Рено и перестреляйте и Бишопа, и его охранников. Вернитесь к Вестину за наградой в виде 750 или 1125 монет (как договорились).

VAULT 15

Rescue Chrissy

Как только попадете в Vault 15, поговорите с тетей в центре поселения. Она пожалуется на исчезновение своей дочери Крисси и предложит вам помочь ей. Бегите на восток, убедите девушку отойти от зоны перехода и в новой области поговорите с рейдером. Скажите ему, что один из вас может погибнуть (если желаете сыграть роль дипломата), и он отдаст ключ и перестанет наезжать. Откройте дверь к связанной Крисси и освободите ее. На обратном пути украдите у охранницы снайперское ружье и патроны. Другой вариант – всех перебить, все забрать и снять ключик с трупа рейдера.

Вернитесь к тете и поговорите с ней. Квест будет выполнен (+2 500 очков опыта), а у вас появится возможность плотно пообщаться с местным лидером, что живет в северо-восточном здании.

Kill Darion

Лидер поселения после продолжительной беседы попросит расправиться с Дарионом, вожаком рейдеров, и подарит красную карточку доступа. Используйте ее на двери рядом с домом, где держали Крисси, и заходите внутрь. Ни с кем не разговаривая, пройдите ко второму лифту и поднимитесь на третий этаж В юго-западном углу залезьте в компьютер и скачайте оттуда информацию о расположении Vault 13. Поройтесь в ящиках, чтобы достать оттуда суперстимпак, части от компьютера и «Узи» с боеприпасами. Зайдите в комнату с вожаком бандитов и включите режим Sneak. Прокрадитесь по стеночке мимо Дариона и подберитесь к терминалу. Скачайте из него сведения о шпионе. В принципе, уже сейчас можно тихо и незаметно уйти, но квест по убиению Дариона останется невыполненным. Поэтому украдите у людей в зеленой броне патроны к штурмовой винтовке и их стимпаки. После этого подойдите к Дариону, и тот заговорит с вами. Выберите опцию Barter и купите у него стимпак, наркотик и топливо для огнемета – потом вернете деньги, сняв их с трупа; а так стимпак и Buffout приятель съесть уже не сможет Начинайте драку и убейте их всех. Можно съесть один «психо», так как ребята довольны крутые.

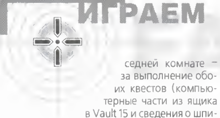
Есть и другой вариант боя. Проведите и оставьте своих напарников в юго-восточном углу комнаты Дариона и встаньте в дверном проходе. Оттуда произведите выстрел по бандитам и выманите их к проходу. Если сработает баг, то двое с кастетами и собака побегут за вами, а остальные помчатся в противоположную сторону, упрутся в стену и будут стоять на месте, ничего не делая. Как только убьете нападавших, подойдите и поодиночке забейте пассивных «наблюдателей». Как только Дарион умрет, получите 6 000 очков опыта.

Спускайтесь на лифте на первый этаж. Разберитесь с бандитами и забирайте их ментаты (наконец-то!) и патроны.

Complete deal with NCR

Give spy holodisk to authority in NCR

Поговорите с лидером поселения в Vault 15 и возвращайтесь в NCR. Поговорите с Танди, а затем с ее помощником в со-



седней комнате – за выполнение обоих квестов (компьютерные части из ящика в Vault 15 и сведения о шпионе) получите 4 000 и 5 000 очков опыта.

VAULT 13

Как только узнаете расположение Vault 13, идите туда за GECK. Пройдите по пещерам к двери убежища. Откройте с помощью терминала дверь и переходите внутрь Vault 13 (2 000 очков опыта). Поговорите с лидером Когтей Смерти, пообещайте починить компьютер. Поднимитесь на третий этаж, найдите суперкомпьютер и пошарьте в его терминале. Снова включите терминал, и если у вас в рюкзаке уже лежит голосовой модуль, то вы почините компьютер. Голосовой модуль можно либо найти на втором этаже убежища в Vaultcity, либо купить у торговца оружием в Нью-Рено.

Поговорите с лидером Когтей Смерти снова (5 000 очков опыта) и получите у него GECK (4 000 очков опыта). GECK можно и украсть из кладовки на третьем этаже – в любом случае загляните туда, чтобы найти в ящиках боевую броню и деталь NavCom. Поговорите с закутанным в плащ Когтем Смерти Горисом (Goris) и порасспросите его. Выйдите из беседы и снова заговорите с Горисом, чтобы предложить ему стать членом вашего отряда

В Vault 13 есть человек, запертый в отдельной комнате в углу одного из уровней. Если вы поговорите с ним, то узнаете, что именно он и испортил чип распознавания речи местного компьютера, т. к. считает Когтей Смерти мерзкими тварями и угрозой для существования человечества. Он попросит вас ему помочь сбежать. Если согласитесь, то вам придется драться против всех Когтей Смерти, но вот зачем вам это нужно? Откажитесь от его предложения, и он нападет на вас. Убейте этого человека и снова поговорите с вождем Когтей Смерти.

Как только выйдете из убежища, увидите четвертый сон шамана деревни с призывом срочно нести GECK. Можете не торопится в Арройо, так как все равно время, потраченное на дорогу, никак не влияет на дальнейшие события.

REDDING

Небольшой шахтерский городок, где добывают много золота. Благодаря этому металлу Реддинг стал лакомым кусочком для соседних правителей: из Нью-Рено, NCR и Vaultcity. Тут же живет доктор, который всего за 100 монет полностью восстановит ваше здоровье. У него же можно прикупить ментатов – настоятельно советую

К слову, в ящиках в комнате шерифа лежит двуствольное ружье, которое очень пригодится персонажу, отправившемуся в Реддинг сразу после Дена.

Find the excavator chip

Поговорите с хозяином одной из шахт – или Kakoweef, или Morningstar. Вам дадут задание найти специальный чип для горнодобывающей машины. Спускайтесь любым способом (через разрытую могилу, лифт, колодец) в подземелья Реддинга и устройте геноцид крысам и нескольким Вонаминго. Очистив первый уровень шахты от тварей, спускайтесь на второй и там довершайте начатое. В конце концов прикончите королеву Вонаминго и побейте все яйца. В центре второго этажа находится огромный механизм. Поройтесь в нем, чтобы найти нужный чип. Еще раз осмотрите шахты, пока не перебьете всех Вонаминго. Об окончательной очистке шахты узнаете по текстовому сообщению (+3 500 очков опыта). Теперь выбирайтесь на поверхность и говорите с мэром Реддинга, что находится в казино. Купите у него права на шахту за 1 000 монет, и тут же продайте их за 2 500 (+1 000 очков опыта). А экскаваторный чип надо отдать любому из двух хозяев шахт, только учтите, что Morningstar поддерживается наркобаронами из Нью-Рено, а вот Kakoweef уважает ребят из NCR. Решать, кому отдать чип – дело ваше. В общем, мы выбрали Kakoweef (надо же хорошего героя сыграть) и получили тысчонку наличными и 2 500 очков опыта.

Pay the debt

Поговорите с шерифом, и, если вы уже стали рейнджером или достаточно сильно развили своего героя, он предложит вам первое задание. Нужно решить проблему с женщиной, не платящей мэру за жилье. Сама квартирантка живет в доме на западе от шерифа и действительно не собирается платить. Поговорите с мэром в казино и выплатите ему долг женщины из своего кармана.

Break up the bar brawl

Второе задание – разнять драку между шахтерами. Она происходит на северо-западе от шерифа, в баре Маламут. Пригрозите ребятам, что если они не успокоятся, вы начнете практиковаться в стрельбе по движущимся целям. Отведите одну из сторон (Kakoweef или Morningstar) в тюрьму. Получайте от шерифа деньжата и 1 500 очков опыта. Кстати, можно всех и перестрелять, только нужно ли?

Find out who cut the whore

Третий квест от шерифа отдаленно напоминает работу детектива. Необходимо выяснить, кто обидел девушку, и наказать негодяя. Идите в бар Маламут и побеседуйте с барменшей об инциденте. Теперь ступайте в офис Morningstar и там побеседуйте с одним из двух шахтеров в общежитии. Парень признает вину, но начнет угрожать и оправдываться. Заявите, что вы шериф, а его доводы учтут на суде (+1 250). Преступник окажется в тюрьме, а задание будет выполнено. Между тем, если парень уж сильно вам не понравится, можно просто убить его, и никто вам даже слова не скажет.

Kill Frog Morton

Последнее задание шерифа – пристрелить Фрога Мортона, главаря местной банды. Идите в зону перехода на востоке. Разберитесь с крысами и несколькими бандитами. Загляните в здание на северо-западе, где засел сам Мортон и его охрана. Перебейте их всех и собирайте обильный урожай дробовиков и патронов к ним. Обратите внимание на оружие главаря – его можно дорого продать. Как только завершится бой, вам сообщат об уничтожении банды Фрога Мортона (+3 000 очков опыта). Вернитесь к шерифу и получите 1 000 монет и медаль шерифа в качестве прощального подарка за службу. Между прочим, шериф предупредит, что у Фрога есть три брата, которые попытаются отомстить. Он прав, действительно появится новый вид случайных стычек с бандами, во главе которых будет стоять один из братьев Мортонов.

NEW RENO

Очень приятный город для тех, кто играет плохим парнем, так как есть возможность существенно понизить вашу карму. И еще более приятный город для хороших парней, потому что Нью-Рено предлагает множество квестов и множество оружия и полезных наркотиков (Mentats и Buffout), которые в другом городе достать не так легко. Сам по себе Нью-Рено контролируется четырьмя мафиозными семьями: Wright, Mordino, Salvatore, Mr. Bishop. Если вы выполните все квесты для одной из семей, то вполне вероятно, что станете ее членом Чтобы было между *кем* и *чем* выбирать, скажу, что Wright промышляют производством спиртного, семья Мордино ответственна за изготовление потоков Джета, Салватор участвует в закулисных сделках с Анклавом, а Бишоп известен террористическими действиями в Vaultcity (его, кстати, можно понять – чем он хуже Мордино, который закупает множество наркотических химикатов в том же «законопослушном» Vaultcity?). Нью-Рено также знаменит своими боксерскими турнирами. Поучаствовать в них сможете и вы, однако для этого спуститесь в подвал казино Shark Club и достаньте перчатки с железными пластинами внутри. Эти перчатки в два раза мощнее, чем обычные, а значит, у вас вдвое больше шансов победить в боксе. Идите в клуб Jungle, что в области 2nd Street, и вызовитесь провести бой. После первой победы получите титул Prizefighter, что пригодится для более успешных разговоров с жителями Нью-Рено и даст вам очки (500, 750, 1 000, 2 500 очков опыта за четырех противников). Тактика боя: не обязательно быть сильным или очень натренированным в рукопашном бою, а нужно знать несколько хитростей. Первая: бейте прицельным ударом по ногам, чтобы искалечить противника (он сможет сделать только два шага за ход); а потом атакуйте его

наскоками – ударили пару раз, отошли на два шага. Вторая хитрость: если прицельный удар в голову заставит противника потерять сознание, значит, вы автоматически выигрываете. Третья хитрость: наркотики перед боем не принимайте, так как они в ходе боя работать не будут.

Deliver ten Cat's Paw magazines to Miss Kitty

В первой же области (Virgin street) можно посетить дом с «ночными бабочками» Cat's Paw. Поговорите с хозяйкой и упомяните про найденные вами журналы. Девушка заинтересуется и предложит купить их, если вы соберете коллекцию из 10 штук. Много за них не получите, всего полтысячи монет, но если поторгуетесь, то доведете цену до 750 монет.

Recover your stolen car

Если вы приедете в Нью-Рено на машине, то скоро ее у вас угонят. Не бойтесь, это не баг, а фича. Поговорите с Джулесом, мужиком в красной рубашке около стоянки. Надавите на него, и он покажет вам путь к угонщикам. Зайдите в гараж и решите проблему с бандитами. В принципе, машину можно мирно выкупить, но бандиты так слабы и малочисленны, что их легко можно перебить. Как только с ребятами будет покончено, садитесь в машину и приезжайте обратно на стоянку. Хотя, если мирно договориться, то вам заправят машину и немного ее улучшат...

КВЕСТЫ ДЛЯ МАФИОЗНЫХ СЕМЕЙ

Небольшое примечание: каждый босс любит уважительное отношение, не терпит угроз и ненавидит людей из других семей. Выполнив несколько квестов для семьи, можно вступить в эту семью. При этом другие семьи на вас ополчатся: станут атаковать, как только увидят вас рядом, а уж квесты их станут герою недоступны. Отказаться от предложения вступить в семью почти невозможно, так как вас тут же атакуют все ее члены. Поэтому делаем так: выполняем все квесты для конкретной мафиозной семьи, но про самый последний квест боссу ничего не говорим (а значит, он не может сообщить о предложении вступить в его мафию). Переходим к другой семье и поступаем так же...

МОРДИНО

Его офис расположен в первом районе города (Virgin street) в казино Деспердо, на втором этаже.

Deliver Big Jesus's package to Ramirez at the Stables

Задание простое – доставить чемоданчик-дипломат Рамиресу в конюшнях (Stables). Вежливо поговорите с ним, особо не выступайте и всучите ему дипломат (+500 очков опыта). Есть возможность перед тем, как отдавать дипломат, покопаться в нем и найти массу наркоты – Джета. В этом случае Рамирес, конечно же, обидится, поэтому настоятельно не советую так нечестно поступать. Вернитесь к работодателю за деньгами и новой работой. Кстати, в конюшнях можно поговорить с ведущим ученым и выпросить у него временный пропуск (можно и украсть, что легче). Спуститесь в подвал, пообщайтесь с охранниками двери к парню Myron (Майрону) и заявите о пропуске. Начните беседу с Майроном, в ходе которой вы можете убедить его в возможности противоядия к Джету (+2 000 очков опыта) и получить наказ найти endorphin blockers. Обязательно спросите о семье Мордино и о том, насколько Майрон счастлив. Парню не хватает уважения со стороны мафиози, поэтому сыграйте на его больных чувствах, заявив, что если он уйдет от них к вам, Мордино наконец поймет, как он был им нужен (+750 очков опыта)

Collect tribute from the Corsican Brothers

Нужно собрать дань с владельцев порностудии. Найдете их в области 2nd Street и просто поговорите с ними о выплатах. Заберите деньги и вернитесь к боссу (+500 очков опыта).

Assassinate Boss Salvatore for Big Jesus Mordino

Убейте Салватора. Можно старым дедовским способом путем выстрела в упор и последующей дракой с охраной. Можно подложить парочку динамитных шашек с часовым механизмом. Однако, самый оригинальный и «приятный» для плохих парней способ – просто-напросто украсть у Салватора Oxygen tank. Босс просто задохнется через пару минут (+500 очков опыта), а вы уйдете как ни в чем не бывало Если же вы решите начать драку, то обыщите тела охранников. На одном обнаружатся очки, которые повышают показатель харизмы на 1 (если находится в одной из рук героя, а не в инвентаре!).

БИШОП

Живет на третьем этаже казино Shark Club в области 2nd Street. Попасть к Бишопу легче всего, если отнести ему чемоданчик от шпиона в Vaultcity. Очень важно! На втором этаже казино поройтесь в бильярдном столе, что рядом с лестницей на третий этаж, – получите магический шар. Используйте его много раз, чтобы получить массу приколов и подсказок. К примеру, можно узнать, что игра Descent to Undermountain есть полный отстой, или что в туалете на первом этаже казино Desperado надо поискать (там действительно есть три гранаты). Таких подсказок уйма: начиная от паролей и заканчивая советами, как победить супермутанта в Broken Hills. На втором этаже казино поговорите с девушкой и согласитесь на ее заманчивые предложения (соглашайтесь, только если найдете и уже принесете Бишопу дипломат!). Откройте сейф комнаты и заберите оттуда добро. Пошарьте с помощью навыка взлома в следующем сейфе в комнате на севере, и вы вызовете взрыв ловушки. Включите навык Sneak и встаньте в угол комнаты. Секунд через десять прибежит охранник, постоит чуть-чуть и умчится обратно. А вы открывайте сейф и забирайте оттуда запись и карту рейдеров.

Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder

Заданьице непростое – убить Вестина, но так, чтобы это не походило на убийство. Что же, возможно несколько вариантов. Первый вариант – использовать на Вестина штук 7–8 суперстимпаков (у него 40 жизней) Вторая возможность – отравить его шприцем с ядом, взятым у доктора в центре NCR. Рекомендую шприц, чтобы «случайная смерть» Вестина выглядела достовернее. Вернитесь в Нью-Рено и доложите боссу об успехах (+2 000 очков опыта). Получите обещанные деньги и новое задание.

Murder Carlson in NCR

Теперь мистер Бишоп желает смерти вице-президента Карлсона в NCR. Причем не обязательно «случайной» смерти, вам разрешили порезвиться и пострелять. Идите в NCR, посетите Танди и у ее помощника свистните карту доступа Используйте ее на охранника у силового поля в этой же области и заходите в дом вице-президента. С помощью навыка воровства подложите ему в карман пару динамитных шашек и убегайте. Когда обе взорвутся, Карлсон уже не сможет мешать Бишопу. Заявите об удачном выполнении миссии самому мистеру Бишопу (+2 500 очков опыта), и вас примут в его семью.

САЛВАТОР

Находится на втором этаже Salvadore's bar, на западе от казино Shark Club. Очень вежливо с ним поговорите, если хватит харизмы, конечно же.

Track down Pretty Boy Lloyd, recover the stolen money, and make an... example of him

Разыскиваемый парень обретается в подвале казино Despersdo, штабе семьи Мордино. Оставьте своих союзников около входа в подвал, так как в версии без патча возможно зависание компьютера. Спуститесь вниз, взломайте дверь к нему и поговорите с Ллойдом. Пообещайте не убивать его, если он даст вам половину золота Следуйте за ним и прикажите копать могилу. Предусмотрительно пропустите человека вперед, а затем спуститесь в могилу сами. Тут начнется драка, но не долгая, так как у Ллойда всего два патрона к дробовику, а больше ничего из оружия нет. Заберите из ящика 1 000 монет и возвращайтесь в Нью-Рено. Забирайте своих друзей и говорите с мистером Салватором (+500 очков опыта) Честно скажите, что нашли деньги и всего 1 000 монет – вам вернут половину.

Go visit Renesco the Rocketman and collect Mr. Salvatore's tribute of $1 000.

Следующее задание мистера Салватора – выбить из торговца наркотиками Ренеско «налог на прибыль» в 1 000 монет. От бара Салватора идите в западную зону перехода. Там найдите ученого-химика. Несколько раз скажите о том, что вы представитель Салватора, а затем предложите внести его долю из своих средств взамен некоторой скидки при покупке товаров Ренеско. Возьмите все наркотики и стимпаки, а также все, что сможете взять, и отдайте взамен одну монетку. Вернитесь к Салватору, он вас похвалит и вернет 250 монет.

Help guard a secret transaction taking place in the desert

Следующее задание от мистера Салватора – помочь в охране важной торговой операции. Оставьте друзей и согласитесь следовать за телохранителем Салватора. Стойте на месте и слушайте разговор с солдатами Анклава. Как только часть народа побежит, бегите отсюда вместе с ней. Доложите обстановку Салватору (+1 000 очков опыта), и сможете стать членом его семьи (+1 000 очков опыта).

РАЙТ

Из района второй улицы пройдите в зону перехода на востоке. Там находится резиденция спиртопроизводителя. Самая мирная и бедная семья, но самая «хорошая» по сравнению с другими.

Find out who was responsible for Richard Wright's overdose

Сначала поговорите с мужиком в северном здании насчет работы. Ступайте в дом на юге и скажите Кейту (Keith), что вас послал тот мужик к мистеру Райту. Откройте дверь и поговорите с боссом. Особо не выступайте, а возьмите квест по поиску виновника гибели его сына Поговорите с Кейтом снова и расспросите о Ричарде, уточните информацию о комнате паренька, а затем идите туда. Комната Ричарда находится на юге от комнаты миссис Райт, что рядом с кухней. Обыщите ящик около двери – найдете пустую упаковку из-под Джета (+500 очков опыта). С этой уликой идите в район 2nd Street, где поговорите с наркоторговцем Jagged Jimmy J. (парень в красной рубашке посреди улицы). Спросите его о «безопасности» наркотиков, потом упомяните пустую упаковку Джета. Наркоторговец почувствует запах скорпионьего яда (+500 очков опыта) и посоветует навестить Ренеско. Ступайте к Ренеско и скажите про яд в упаковке Джета. Ренеско замешкается, а вы надавите на него, чтобы узнать, что ему приказал отравить наркотик сам мистер Салватор (+1 000 очков опыта). Идите к мистеру Райту и говорите с ним: первая фраза – «Ричард был отравлен», вторая – «В его наркотик был добавлен яд скорпиона», третья фраза – «Говорят, что за этим стоит Салватор (не упомяните во фразе Ренеско, иначе Райт обвинит его!)». Загадка смерти Ричарда разгадана (+2 000 очков опыта)! Райт ничего с мистером Салватором поделать не может, так как кишка тонка, но предложит вам новую работенку.

Bust up Wright's still beneath the train station

Если у вас достаточно велики показатели интеллекта и харизмы, то поговорите с миссис Райт и расскажите о продаже ее мужем огромного количества спиртных напитков. Она не поверит и попросит прийти к церкви (в области Commercial Row), что на севере от Ренеско, и поговорить с ней. Найдите церковь, поспите до утра следующего дня и подождите секунд десять, пока не придет миссис Райт. Она расскажет о спрятанном под землей самогонном аппарате и попросит уничтожить его. Бегите к Райтам, в восточную часть города, и спуститесь вниз по лестнице в северном здании. Поставьте навык Sneak и используйте лом на спиртовом баке (+500 очков опыта). Прокрадывайтесь к лестнице и возвращайтесь к церкви. Скажите о выполненном задании и заявите, что немного денег вам не помешало бы. Получите немного денег и уникальное оружие – биту, которая бьет в среднем по 20 единиц плюс требует всего трех пунктов времени на удар (а продать можно примерно за 2 500 монет).

Find a way into the Sierra Army Base

Мистер Райт попросит проникнуть на армейскую базу и вернуться обратно. Выходите из города и перейдите в новую локацию.

SIERRA ARMY BASE

Перво-наперво оставьте своих друзей вне досягаемости пушек, а сами примените «психо» (один раз, если уже есть боевая броня, два – если нет, а вот с силовой защитой про наркотик можно и забыть). Подкрадывайтесь к пушкам как можно ближе, переходите в боевой режим и прицельно стреляйте по «глазам» пушек Если удастся разбить сенсорную линзу, то пушка перестанет стрелять и будет ждать, пока вы ее уничтожите. Как только все пушки замолчат, взломайте дверь в маленький бункер на юге от базы и заберите снаряд к артиллерийскому орудию. Посмотрите на снаряд и обратите внимание на дату его изготовления – очередная шутка разработчиков. Само орудие находится в здании на востоке, так что вставьте (используйте на пушке) снаряд и щёлкните мышкой на это орудие. В результате запертая дверь, что ведет внутрь базы, будет разрушена. Перед тем как заглянуть внутрь, желательно спуститься вниз по лестнице рядом с генераторами и нажать там рубильник. Тем самым вы отключите половину энергетических мощностей базы, а значит, непроходимые силовые поля станут проходимыми, хотя и будут наносить вам урон. Внутри базы посмотрите в столе около входа и гляньте на документ. Подойдите к компьютеру перед силовым полем и выберите в качестве пароля Tchaikovsky. Осмотрите ящики на первом этаже базы: наверху найдете патроны и силовую броню, в юго-восточном углу обнаружатся два ящика с чипом интеллекта и человеческим глазом. Используйте глаз на устройство рядом с лифтом (retina scanner) и поднимайтесь на третий этаж. Кстати, глаз можно и не использовать, благо при высоком навыке взлома вполне можно отомкнуть дверь на западе от лифта, что ведет к лестнице. Бегите на восток, а потом на север. Обыщите ящик в маленькой комнате на западе от суперкомпьютера – найдете ну очень интересную информацию о начале Третьей мировой войны и некой нефтяной вышке компании «Посейдон»... В сейфе найдете второй глаз. Теперь пообщайтесь через терминал суперкомпьютера с электронным мозгом. Согласитесь помочь бедняжке и используйте глаз на второй retina scanner, чтобы открыть лифт, ведущий на четвертый этаж Идите к северо-восточной комнате и по пути загляните в маленькие комнатушки, чтобы найти несколько Buffout, «психо», ментатов и стимпаков. Подойдите к компьютеру рядом с помещением, забитым зелеными бочками. Проверьте ваш навык science. Надо, чтобы он был не меньше 130 %. Если меньше, то используйте перк Tag! (с ним связан интересный баг – если вы выберете в качестве навыка для него именно science, то этот навык резко возрастет!). Выберите опцию Retrieve, а далее Brain. Достаньте кибернетический мозг и возвращайтесь на третий этаж к суперкомпьютеру. Пройдите на северо-восток и используйте на робота Robobrain добытый мозг, потом Биогель, что валяется рядом, и мотиватор, который добывается при убийстве любого робота такого же типа. Используйте компьютер рядом с роботом и дайте команду оживить его. Все! Вы получили нового, очень ценного союзника. Уходите из базы.

San Francisco

Сан-Франциско – город в стиле диско.. Вы сразу попадаете в китайский квартал города, где постоянно туда-сюда ходят сенсеи и проживают мастера кун-фу. Отсюда можно либо попасть в область доков (зона перехода в северо-западном углу), а оттуда и в танкер, либо найти базу Хабологов (зона перехода на севере). Храм Ши находится на востоке от основной части города. Из Сан-Франциско вам нужно добраться до нефтяной вышки для финальной разборки с Анклавом. Сделать это можно либо заручившись поддержкой «плохих» Хабологов (и улететь на их шаттле), либо помогая обитателям танкера, чтобы привести его в полную готовность Однако советую использовать танкер – это легче

Get the vertibird plans for the Brotherhood of Steel

Обстоятельно поговорите с охранником местного отделения Братства Стали (юго-западный угол центральной части города). Вас попросят добыть чертежи вертолета, что хранятся в Наварро Оставьте всех союзни-

ков в Сан-Франциско и обеспокойтесь поиском силовой брони. Ее можно купить в магазине чуть восточнее Братства Стали за сорок с лишним тысяч. Такие деньги скопить очень непросто, поэтому лучше потренироваться в воровстве. К примеру, магазинчик оружия в противоположном конце области охраняют три стражника с крутыми пушками. Украв их, уже получите примерно 15 тысяч в твердой валюте. Добавьте свои наличные и свою же боевую броню – хозяин магазина улучшит вашу силовую броню, причем не за так, а за 10 000 монет. Впрочем, вы можете пригрозить ему смертью, и он так испугается, что сделает все бесплатно.

ПУТЬ К НЕФТЯНОЙ ВЫШКЕ: ШАТТЛ

The Hubologists need plans for a vertibird from Navarro

Поговорите с мужиком в белом халате, что рядом с шаттлом. Ему нужны чертежи вертолета. Как только их добудете и покажете охраннику Братства Стали, несите работодателю (+5 000 очков опыта).

The Hubologists need fuel for their spaceship

Хабологам нужно топливо для их шаттла. Делается это просто – заходите в храм Ши, там находите компьютерный терминал, взламываете его и выбираете опцию Fuel and Derivatives, а потом – «Доставить нефть Хабологам». Доложите о выполнении задачи человеку (+5 000 очков опыта), и он скажет, что шаттл готов к полету. Самое смешное, что направить топливо можно и Хабологам, и танкеру! Получите 11 000 очков опыта (6 000 + 5 000 соответственно).

Kill Badger so the tanker vagrants will embrace the Hub

Спуститесь по лестнице около шаттла вниз, а там поговорите со стоящим около лестницы человеком в сером плаще о вашем присоединении к секте. Тот предложит послушать выступление знаменитостей из Нью-Рено, и силовые поля тут же исчезнут. Найдите этот зал в центре базы и пообщайтесь со знаменитостью после лекции; далее вернитесь к человеку в сером плаще и согласитесь выполнить грязную работенку. Найдите танкер, загляните внутрь и поговорите с компьютерщиком на основном этаже. Он и есть Бэджер (Badger), которого вам заказали. Подойдите к лестнице за ним, выстрелите чем-нибудь помощнее и тут же спуститесь в трюм. Повторите этот ход несколько раз, чтобы убить Бэджера, но не настроить против себя обитателей танкера. Доложите о выполненном заказе работодателю на базе Хабологов (+3 000 очков опыта), и получите второе задание.

Kill the Shi Emperor

Очень сложное задание, так что, если ваш персонаж еще не достиг двадцатого уровня и не щеголяет в силовой броне, вам придется довольно туго. Идите в храм Ши, отключите с помощью навыка repair силовое поле и взломайте пароль суперкомпьютера. Почитайте информацию, а потом отформатируйте диск (+7 000 очков опыта). Скорее всего, вы подвергнетесь атаке со стороны охранников. Примите «психо» и выбирайтесь с боями из храма к базе Хабологов. Сообщите о выполненном задании (+5 000 очков опыта).

ПУТЬ К НЕФТЯНОЙ ВЫШКЕ: ТАНКЕР

Find Badger's girlfriend in the hold below the ship

Спуститесь в трюм танкера и там уложите всех тварей. Постарайтесь выманивать их поодиночке или найти дверной проход, чтобы драться только с одним противником. Кстати, замечено, что на монстров Floaters пульсовое ружье практически не действует... В северо-восточном углу вас ждет девушка, которой вы поможете выбраться из трюма, как только бой закончится. Поговорите с компьютерщиком Бэджером о спасении его девушки (+5 000 очков опыта).

The navigation computer needs the NavComp part to work

Спуститесь в трюм и найдите устройство перед запертой дверью, говорящее «Use Tanker FOB here...» Используйте FOB на это устройство (+2 000 очков опыта), а потом поднимайтесь наверх. Примените NavCom parts, то есть детали, найденные в Vault 13, на компьютер с двумя горящими мониторчиками, чтобы навигационная система танкера пришла в порядок (+2 000 очков опыта).

The tanker needs fuel

Поднимитесь на основной этаж танкера и найдите лестницу наверх в юго-восточном углу. Поговорите с капитаном, а потом покопайтесь в компьютере. Вы узнаете, что танкеру нужно топливо. Что же, идите к Бэджеру и спросите его о топливе. Предложите ему взломать сеть Ши и подождите денек перед следующим с ним разговором (+5 000 очков опыта). Все! Танкер готов к отплытию. Вернитесь к капитану и влезьте в компьютер. Прикажите программе отплывать и наслаждайтесь мультиком. За прибытие отвалят 15 000 очков опыта.

Kill the AHS-9

Квест очень простой. Просто убить лидера Хабологов и вернуться к советнику императора Ши.

The Dragon wants you to take out Lo Pan – hand to hand Lo Pan wants you to take out the Dragon – hand to hand, if possible

В двух больших зданиях в центре живут мастера кун-фу Лу-Пан и Дракон. Подручные первого носят красные одежды, а второго охраняют ребята в синем. Дракон – парень для «хороших» героев, а вот Ло-Пан предназначен для играющих «плохишом». Рассмотрим Дракона. Поговорите с полуобнаженным мужиком в тренажерном зале – это и есть Дракон. Попросите его потренировать вас, затем поспите денек и повторите процедуру тренировок, пока мастер не скажет, что обучил вас всему, что умел сам. После серии тренировок снова поговорите с Драконом и согласитесь сразиться с его врагом Ло-Паном в открытом бою. Идите к Ло-Пану в соседнее здание на западе и предложите ему драться до смерти. В противном случае вам предложат вначале победить его учеников: четырех бойцов в четырех одиночных стычках, а затем еще пару в пятой, финальной. А так вы будете драться только с одним в лице Ло-Панга. Кстати, лучший на мой взгляд удар – Power kick. Постарайтесь попасть им в глаза Ло-Пангу прицельным ударом. Если удастся выбить ему глаз, то несколько ходов можно будет безнаказанно шпынять противника, причем с максимальным шансом на попадание. Как только здоровье оппонента упадет до минимума, он достанет пистолет и начнет отстреливаться. Не давайте ему так поступать, постоянно опрокидывая его на землю. После победы вам начислят 2 000 очков опыта, а поговорив с Драконом, получите еще 3 000.

NAVARRO

Как только появитесь, к вам подбежит старичок в фиолетовом плаще. Спросите его о Наварро, и он расскажет о расположении Military base, выдав ее за Наварро. Если вы уже были на этой базе, то сможете сказать ему, что он лжет, а затем, когда он начнет включать рацию, атакуйте его, сказав «Wrong move, partner». В принципе старика убить можно сразу, и ни на что это не повлияет. Откройте дверь в маленький домик на севере, поднимите крышку в центре и спускайтесь вниз по лестнице. Перед этим желательно оставить своих союзников ждать вас наверху. Это первое условие того, чтобы воины Анклава приняли вас за своего; второе условие – надетая силовая броня, которую вы нашли в Military base.

Итак, пройдите по коридору на восток, поговорите с ближайшим человеком в силовой броне, и вам подскажут, что можно зайти в восточный склад и экипироваться. Заходите и выгребайте из ящичков патроны, лучевую винтовку и, что самое главное, улучшенную силовую броню.

Ступайте на юг, к комнатам ученых. Если показатель харизмы у героя достаточно велик (от 7–8 и выше), то поговорите с ученым в комнате с суперкомпьютером. Узнайте от него пароль, войдя в компьютер, узнайте все, что найдете, пока не кончатся все доступные опции. Если харизма у вас маленькая, а интеллект велик (9–10), то компьютер можно взломать, чтобы не выведывать пароль. Пароль, по всей видимости, можно получить, если спуститься на этаж ниже и найти в юго-западном здании кока. Спросите его обо всех доступных слухах, и тот расскажет о любимой девушке ученого, чье имя и будет паролем.

Когда компьютер даст вам всю информацию (на карте появится изображение ос-

новной базы Анклава), зайдите в комнату одиночки-ученого на западе. Поговорите с ним, а затем, узнав, что стены его лаборатории звуконепроницаемы, смело убивайте его. Получите тысячу очков опыта.. Поговорите с собакой и согласитесь поискать деталь для ее ремонта. Спускайтесь на нижний этаж. Поговорите с техниками в северо-восточной части карты, а затем найдите крытый ангар с вертолетом и механика. Скажите ему, что доктор попросил деталь для киберсобаки, и возьмите ее из ящика. Что касается чертежей вертолета, то их надо взять у Квинси. Квинси – это начальник по эксплуатации, и он находится в самом северо-восточном здании. Вам необходимо поговорить с ним и сказать «I was told by a tech...», а затем подтвердить, что это был Раул – «Yeah, that's the guy» Забирайте чертежи из шкафчика и получайте опыт (+3 500 очков). Если хотите, можете достать массу полезных вещей и из других шкафов и ящиков.

Fix K9

В принципе, деталь для ремонта киберсобаки можно взять и самому, стравив механика в ангаре (его зовут Раул) и Квинси.

Второй вариант – взять нужную деталь в одном из шкафов, стоящих в ангаре с вертолетами.

Deal with the Deathclaw

В одной из комнат первого этажа базы вы увидите Deathclaw. Объясните охраннику, что вам надо убить это создание, и вы сможете открыть дверь. Сообщите Когтю Смерти, что хотите освободить его, а не убивать. Откройте южную дверь синей картой допуска и получайте выполнение очередного квеста, а заодно благодарность создания, улучшение кармы и начисление очков опыта.

Retrieve the FOB from the base Commander

Теперь остался финальный квест на этой базе – получение FOB у командира. Он живет в апартаментах чуть северо-восточнее комнат с учеными и охраняется стражником в зеленом боевом костюме. Говорите «What is this place», потом «I have business...», а затем выбирайте самую длинную фразу из нескольких строчек. Чтобы стражник вам поверил, необходимо иметь достаточно высокий показатель харизмы – 7 и выше. Имеет смысл сохраниться перед разговором и переиграть его, если предыдущая попытка была неудачной. Итак, откройте дверь, обратитесь к командиру и открывайте оба железных ящика. В одном из них и лежит искомый FOB (+3 500 очков опыта). Выходите из комнаты и уходите с базы – вам тут делать больше нечего.

OIL RIG

Оказавшись на нефтяной вышке, пройдите в парадный зал Анклава, а оттуда – в восточную зону перехода. Вы окажитесь в солдатских казармах. Поищите в шкафчиках в северо-восточной комнате, чтобы найти четыре упаковки пластиковой взрывчатки. Вернитесь в парадный зал и теперь спуститесь по лестнице на другой этаж. Когда увидите пленников, поговорите через силовое поле со старостой, а потом с одним из людей напротив нее. Вам посоветуют взорвать реактор тремя этажами ниже. Ну что же, спуститесь по второй лестнице прямо рядом с пленниками и приготовьтесь пройти через лабиринт. Он состоит из нескольких комнат с терминалами в них. Нажатие терминалов открывает определенные двери, причем не обязательно рядом с терминалом. Нужно за короткое время (вас постоянно бьет током) нажать в строгой последовательности ряд терминалов. Нажмите на консоль в первой комнате, затем на другую консоль на западе, на юге, на востоке и пробегите в северную дверь. Там заберите из ящика GECK, если забыли свой или потеряли где-то. В западной комнате можно взять еще лучшую версию силовой брони, чем вы взяли в Наварро. Как только заберете все из обеих комнат, вернитесь в точку старта: используйте терминал на востоке, затем на западе, пробегите через комнату на юг, используйте терминал там, затем пройдите две комнатки на восток. Нажмите на терминал в юго-восточной комнате, и откроется выход из лабиринта. Спускайтесь по лестнице вниз (+2 500 очков опыта) Итак, найдите ученого в северо-западной комнате. Если ваша харизма равна 10 и интеллект не подкачал, то поговорите с ним о FEV вирусе и вреде от него. Ученый признается, что Анклав был неправ, а значит, его надо уничтожить, и выпустит вирус прямо в воздух базы (+5 000 очков опыта). Через пару часов начнутся смерти гражданских, одним из которых может стать президент! Заберите с его трупа «президентскую карточку». Если же президент не умрет, то используйте на нем 7–8 суперстимпаков, и через часик вы сможете обыскать его тело. Другой вариант – подложить пару часовых мин, третий вариант – пристрелить и быстро смотаться на другой этаж. Вернитесь обратно, и никто даже на вас нападать не будет... Спуститесь по лестнице, что севернее президентского зала, на другой этаж Там найдите механика в южной комнате и грубо поговорите с ним насчет реактора. Он испугается и взорвет вам реактор. Другая возможность уничтожить реактор: найдите суперкомпьютер в северо-восточной комнате, подложите пластиковую взрывчатку под средний терминал (+10 000 очков опыта за взрыв) и бегите отсюда на этаж с покойным президентом. Воспользуйтесь лестницей, ведущей наверх, рядом с той, по которой вы сюда спустились. Бегите через казармы в парадный зал. Поговорите с сержантом солдат Анклава. Скажите ему, что реактор был уничтожен и все взлетит на воздух. Если он не поверит (ваш навык Speech слишком мал), то вежливо скажите «пока». Снова начните беседу и продолжайте, пока он не согласится бежать с вами. Проберитесь (навык Sneak) вдоль южной стены парадного зала, чтобы вас не заметил металлический гигант. Зайдите в компьютерный терминал: если ваш интеллект действительно высок и навык Science хорошо развит, то просмотрите список всех пользователей (введите T. Mooray и скачайте информацию по реактору) и войдите под именем президента. Другой вариант: ввести опцию, связанную со справочным файлом, а затем получить доступ к вводу логина президента. Итак, войдя в систему под именем президента, выбирайте Counter Insurgency. Выходите из терминала и наблюдайте увлекательное шоу: 4 солдата Анклава и добрый десяток пушек поливают огнем несчастного босса. Можете даже не вмешиваться, босс уже покойник. Кстати, у него 999 жизней, но это ему не поможет.. Со смертью гиганта (+10 000 очков опыта) выходите из зала через дверь на северо-западе.

ДЛЯ ТЕХ, КОМУ МАЛОВАТО БУДЕТ

После увлекательнейшего мультика следует разбор полетов. Все ваши хорошие и плохие дела приводят к различным последствиям: какие-то города медленно умирают, какие-то становятся лидерами постъядерного мира. Если вы приятно провели время с Анджелой Бишоп, то у нее родится ребенок. Если же не убили главу работорговцев в Дене, то будьте готовы к расцвету рабства... В общем, всего не перечислить, да и не надо – лучше вы все сами узнаете. Однако после всего этого вам предложат продолжить игру. Соглашайтесь! Есть несколько вещей, которые были припрятаны хитрыми разработчиками специально для тех, кто прошел игру до конца. Выдам два секрета. поговорите с отцом Тулли (father Tulli), и получите Fallout 2 Hint book. Прочтите этот хинтбук, и все навыки возрастут до 300 (трехсот) процентов! Вдобавок каждое новое прочтение прибавит еще 10 000 очков опыта, так что читать вам – не перечитать. Другой секрет: в Vaultcity вернитесь к местному главному компьютеру в убежище, удостоверьтесь, что ваша наблюдательность не меньше 8 (примите ментатов) и войдите в компьютер, а затем выйдите. Вы заметите маленький слот, в который вставите ваш Пип-бой. Снова войдите в компьютер и снова вставьте Пип-бой в уже найденный слот. Осталось только прочитать список людей, работавших над Vaultcity, а затем найти компьютер в левом верхнем углу этого же уровня. При каждом его использовании получите по 20 000 очков опыта

Вот и все. Вы, как всегда, на белом коне.

■



THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Введите во время игры:
AirNormandy – перенести солдат в Нормандию;
AngryManDinners – солдаты вместо продовольствия;
Iknow – показать всех немцев и внутренность зданий;
PrisonPod – удалить все парашюты,
TraitorTraitor – капитуляция выбранного солдата;
Weasel – доступность всех солдат на карте;
YouGoSquishNow – уничтожить всех немцев на карте

ACES OF THE DEEP

Мгновенная перезагрузка торпеды

Прежде чем начать торпедную атаку, перейдите на торпедный экран (клавиша **F6**) и мышкой укажите на торпеду, которой хотите выстрелить. Как только торпедный аппарат примет вид пустой зеленой коробки, возвращайтесь на тот экран, где собирались запустить торпеду. Стреляйте из ранее выбранного торпедного аппарата. После выстрела вложите торпеду в торпедный аппарат и повторите все действия.

AGE OF SAIL

В режиме игры «campaign» вы можете изменять назначенные корабли и характеристики их экипажей. Для этого потребуется редактировать файлы с расширением «cpg» в папке «aos». Число в имени файла означает номер кампании.
Номер корабля соответствует номеру строки в файле main.oob. В столбцах формата 00000x.cpg, где x – номер кампании, предпоследнее число – характеристика экипажа: 0=a(наилучшая оценка), 1=b, 2=c, 3=d, 4=e.

ANCIENT CONQUEST

Для того чтобы получить 50 000 единиц янтаря и 30 000 ед. рыбы, нужно во время игры нажать Enter и ввести пароль «EXITON», после чего вновь нажать Enter.

BLOOD 2

Нажмите клавишу T, введите один из нижеперечисленных кодов и нажмите Enter.
MPAMMO – полный боекомплект;
MPARMOR – максимальная защита,
MPASSAULTRIFLE – даёт Assault Rifle;
MPBEANSOFCOOLNESS – хороший выбор оружия;
MPBEEFCAKE – дополнительная мощность,
MPBERETTA – дает Beretta;
MPBUGBUSTER – дает Bug buster;
MPCALEB – сменить вашего героя на Caleb;
MPCAMERA – изменить угол камеры;
MPCARBONFIBER – дает Willpower Powerup;
MPCLIP – свободное перемещение;
MPFLAREGUN – дает Flaregun;
MPGABBY – сменить вашего героя на Gabriella,
MPGOD – неуязвимость;
MPGOSHOPPING – все предметы;
MPHEALTHY – полное здоровье;
MPHERKERMUR – дает Triple Damage Powerup;
MPHOWITZER – дает Howitzer;
MPISHMAEL – сменить вашего героя на Ishmael;
MPKFA – все оружие, броня и здоровье;
MPKILLEMALL – убить всех монстров на уровне;
MPLASERRIFLE – дает Cobalco Laser Rifle;
MPLIFELEECH – дает Life Leech;
MPMINIGUN – дает Minigun;
MPNAPALMCANNON – дает Napalm Cannon;
MPNEWCROWARD – дает newcroward (100 брони);
MPNICENURSE – +25 здоровья;
MPOPHELIA – сменить вашего героя на Ophelia;
MPREALLYNICENURSE – +300 здоровья;
MPSHOTGUN – дает Shotgun;
MPSINGULARITY – дает Singularity Generator;
MPSNIPERRIFLE – дает снайперскую винтовку;
MPSPEEDUP – увеличить вашу скорость (1–5);
MPSTRONGER – увеличить вашу силу (1–5);
MPSUBMACHINEGUN – дает Submachinegun;
MPTAKEOFFSHOES – невидимость;
MPTESLACANNON – дает Tesla Cannon;
MPTHEORB – дает The Orb;
MPVOODOO – дает Voodoo Doll;
MPWARD – дает 25 ед. брони;
MPWHEREAMI – показать координаты.

CARNIVORES

Для переключения в отладочный режим наберите во время игры пароль «debugon». В этом режиме вы будете невидимым для динозавров, пока не начнете в них стрелять, и получите неограниченный запас патронов. В этом режиме можете использовать следующие клавиши:
Ctrl – быстрый бег;
Shift + S – включить/выключить замедление;
Shift + T – включить/выключить индикатор, показывающий число обрабатываемых полигонов в одном фрейме и время рендеринга фрейма (в миллисекундах).

CARMAGEDDON 2

Есть способ стартовать раньше, чем судья даст сигнал. Когда вы стоите на старте и готовы начать гонку, нажмите и удерживайте клавишу Z, затем нажмите акселератор. Когда судья скажет «Hey you!», отпустите Z.

DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER

Для использования этих кодов вы должны при запуске игры в командной строке указать опцию «-k911» с необязательными параметрами: -s, -p, -m, -a.
Например, запустив игру из командной строки с полным набором параметров (dsun -k911 -s -p -m -a), вы получите следующие возможности:
-s – все заклинания;
-p – psyonics;
-m – отключить музыку;
-a – отключить видеозаставки.
Кроме того, в процессе игры вы можете использовать следующие клавиши:
T – на единицу увеличить уровень всех персонажей;
t – на единицу увеличить уровень одного персонажа;
m/M – запомнить все заклинания;
Alt + F2 – непобедимость;
Alt + F4 – спелкастеры запоминают все заклинания.

FIGHTER'S ANTHOLOGY

Призовые миссии и самолеты

Зайдите в главное меню. Нажмите и держите три правые клавиши – Alt + Ctrl + Shift. Отпустите их и щелкните на пункте single mission. Теперь вам доступны все миссии из предыдущего Janes sims (их более ста). Вы также получаете возможность летать на «atomic moth» и на одном из видов летающих динозавров

Призовые самолеты

Перед тем как начнете выбирать самолет из списка, нажмите и держите три правые клавиши – Alt, Ctrl, Shift.

34 страницы вместо 33

Находясь в «Create Pro Mission» нажмите и держите три правые клавиши – Alt + Ctrl + Shift, мышкой укажите на «Create Pro Mission». Продолжая удерживать



Alt + Ctrl + Shift, щёлкните на меню «OBJECTS», а затем на «ALL»

Редактирование дополнительных миссий

В главном меню нажмите и держите три правые клавиши – Alt + Ctrl + Shift, выберите «PRO MISSION EDITOR». Войдя в редактор, вновь нажмите Alt + Ctrl + Shift и идите в «FILE/LOAD MISSION».

G-NOME

Во время компьютерной миссии (Mission computer) нажмите Ctrl + F1. Теперь вы можете вводить один или несколько следующих кодов. Внимание, все коды регистрозависимые (не путайте прописные и строчные буквы)!!! Правильно введенные коды будут подтверждены звуковым сигналом

A Scramble On – возможность снятия скриншота нажатием Shift + Ctrl + правая кнопка мыши;
Oh No! Less Japan – активизировать клавишу Ion-Strike;
Range Goes Gory – все уровни;
Redtop Trod – можно выбрать все миссии одиночной игры из меню «mission»;
Half Libel – активизировать ключ телепортации;
Had A Nude On – активизировать ключ неуязвимости;
Brass Clue – активизировать ключ снаряжения (Amunition Key);
Chaste Coed – просмотр последнего видеоролика;
Rotted Drop – активизировать уничтожение цели (Destroy Target);
Horny Elk Leer – активизировать ключ «все цели на радаре»;
O'Sarge – сержант на тренировочных миссиях,
Swiss Throat – сменить здание цитадели на штаб-квартиру седьмого уровня.

Коды, применяемые во время игры

Ctrl + B – телепорт перед целью,
Ctrl + I – активизировать неуязвимость;
Ctrl + F – уничтожить данную цель;
Ctrl + P – все цели на радаре;
Ctrl +X – Ion-Strike;
Ctrl + Z – пополнить боеприпасы.

GRAND TOURING

Введите вместо своего имени:
GIMME8CARS – все машины;
MOREWELLY – делает машину более скоростной,
BONUSMOTA – суперавтомобиль;
CATCHUP – возможность ловить другие автомобили после вращения.

HALF-LIFE

Запустите игру с параметром в командной строке: «hl.exe -console». Это можно сделать, если отредактировать свойства ярлыка игры (добавить «-console» в «Target» или «Объект»). Или же запустить игру через «Run» («Выполнить») также с добавлением «-console». Теперь с помощью клавиши - (тильда) сможете переключиться в консольный режим и ввести следующие коды:
IMPULSE 101 – все оружие и патроны;
/GOD – неуязвимость;
/NOCLIP – свободное перемещение;

Выбор карты

/MAP xxxx – перейти к карте xxxx, где xxxx – название из приведенных ниже:

Режим одного игрока

c0a0, c0a0a; c0a0b, c0a0c; c0a0d; c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c; c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b; c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a; c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a ;c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b; c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b; c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c, c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h; c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d; c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b, c2a4c; c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5; c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e; c2a5f, c2a5g; c2a5w; c2a5x, c3a1; c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b; c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1; c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e; c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3; c5a1

Режим Multiplayer или Deathmatch

boot_camp; bounce; datacore; lambda_bunker; snark_pit stalkyard; subtransit; undertow

Режим Hazard Course

t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1; t0a0b2; t0a0c; t0a0d

Взять предмет

Предмет можно взять при помощи команды /GIVE, введенной с консоли, но для этого нужно запустить игру с двумя параметрами «-dev -console» в командной строке. /GIVE xxxx – взять предмет xxxx, где xxxx – название из приведенных ниже:

item_airtank; item_antidote; item_battery
item_healthkit; item_longjump; item_security
item_sodacan; item_suit
ammo_357; ammo_9mmAR; ammo_9mmbox
ammo_9mmclip; ammo_ARgrenades; ammo_buckshot
ammo_crossbow; ammo_egonclip; ammo_gaussclip
ammo_glockclip; ammo_mp5clip; ammo mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357; weapon_9mmAR; weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow; weapon_crowbar; weapon_egon
weapon_gauss; weapon_glock, weapon_handgrenade
weapon_hornetgun; weapon_mp5; weapon_python
weapon_rpg; weapon_satchel; weapon_shotgun
weapon_snark; weapon_tripmine; weapon_quantumdestabilizer

HAVE A N.I.C.E. DAY 2

Поставив игру на паузу, вводите коды:
MACHTHREE – новый автомобиль с максимальной скоростью 600 км/ч;
IMPACT – неограниченные патроны в режиме deathmatch;
OVERKILL – в чемпионате режим weaponmode;
ALLOFF – выключить коды;
BUGGYBOY – отладочный режим, в котором можно использовать дополнительные коды:
A – автопилот;
F – отобразить Framerates;
G – переключение между автомобилями (не забудьте поставить на автопилот покидаемый вами автомобиль);
I – информационная система;
P – скриншот.

HERETIC 2

Для ввода кодов переключитесь в режим консоли (клавиша ~).
angermonsters – агрессивные чудовища;
aquaticape – включить наведение оружия;
crazymonsters – обезумевшие чудовища;
kiwi – режим хождения сквозь стены;
meatwagon – убить всех монстров, не являющихся боссами;
playbetter – режим Бога;
showcoords – показать координаты;
suckitdown all – все предметы;
suckitdown chicken – стать цыпленком;
twoweeks – получить Tome Of Power;
victor – убить всех чудовищ на уровне;
weapnext – выбрать следующее оружие;
weapprev – выбрать предыдущее оружие;
spawn[name] – вызвать указанный вместо [name] предмет, оружие или чудовище, где name может принимать нижеперечисленные значения:

item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Зажмите Ctrl + Alt + Shift и напечатайте:
antijolt – замедление времени;
beholdmyglory – режим свободной камеры;
crazysexycool – неограниченный запас топлива для прыжковых двигателей;
inmybeautifulballoon – у вашего робота появляются прыжковые двигатели;
iseenfireandiseenrain – неограниченный боекомплект;
itsdabooomb – выбранный в качестве цели робот самоуничтожается (цель должна быть выделена красными скобками);
likethecomstarbaby – успешное завершение задания (однако при этом вам не засчитывают победу);
ontimeeverytime – ускорение времени;
ooohhhlllaaalllaaa – включение теплового наведения;
redjackandtikrules – самоуничтожение противника;
superfragicali – миссия автоматически успешно завершается;
superfunkicalifragisexy – неуязвимость;
undflashyflashy – залп (все виды установленного на роботе оружия стреляют одновременно);
walkthisway – включить Leading Recticle (враги теперь идут за перекрестием прицела к вашему роботу);
wediditagain – показать титры.

MUZZLE VELOCITY

money – получите $5 000 (код вводится на экране инвентаря);
moon – позволит избежать вражеских ракет;
design – вводится на этапе размещения перед началом миссии. Теперь вы сможете редактировать танковые соединения и многое другое с помощью **правой кнопки** мыши. Позволяет получить огромное численное превосходство над противником.

NHL '99

Введите во время игры:
MANTIS – у игроков длинные ноги, руки, шеи;
NHLKIDS – игроки ростом с детей;
HOMEGOAL – гол в ваши ворота;
AWAYGOAL – гол в ворота врага;
PENALTY – нарушения правил, объявляют пенальти;
INJURY – увечья;
ZAMBO – на лед выходят Zamboni;
VICTORY – на катке зажигается салют;
FLASH – вспышки камер;
SPOTS – включаются прожекторы;
CHECK – при контакте игроков на льду автоматически начинается силовая борьба;
GRAB – при контакте игроков на льду один из них будет удерживать соперника клюшкой.
Выберите CREDITS и вводите эти коды:
STANLEY – заставка;
EAEAO – вы играете за команду EA;
ULTIMATEJUDGE – позволяет использовать TCP/IP протокол для игры;
WARP9 – небольшое ускорение игры;
EAONLINE – возможность игры через Интернет;
HEADBONE – игроки с большими головами;
BUFFED – громадные игроки;
1999 – видеозаставка игры за кубок Стенли;
QUICKER – все игроки более становятся лучше и быстрее;
NOBODY – пустая арена;
GULLIVER – необычные вратари;
CRANKIT – разблокировать все возможные разрешения для D3D (не каждая видеокарта сможет вытянуть все возможные разрешения).
Создавая игрока, введите одно из нижеперечисленных имен, и вновь созданный игрок будет иметь заполненные атрибуты.
Dave Warfield, Funky Swadling, Cory Yip, Bryce Cochrane, John Rix, Jeff Dyck, Trent Shumay, Jeff Mair, Paul Martin, Andy Harris, Chris Deas, Lance Wall, Mark Lesser, Hong Chin, Trent Shumay, Bruce McMillan.

POPULOUS: THE BEGINNING

Сначала нажмите клавиши Tab + F11, затем наберите пароль «byrne». Теперь во время игры можете нажимать следующие клавиши:
Tab + F3 – все заклинания;
Tab + F4 – всё строительство;
Tab + F5 – полная мана.

RECOIL

Во время игры нажмите Ctrl + X, после чего можете вводить пароли (будьте внимательны, они регистрозависимы!):
Cavalry – неуязвимость;
Hemmit – доступность всего оружия;
Medic – усиление защиты.

RELOADED

Код вводите в начале игры в режиме паузы:
RLSEFISGOD – активизация скрытого меню, которое позволит пропустить уровень, выбрать оружие, пополнить здоровье, боеприпасы и т. п.
RLGOD – неуязвимость.





SHADOWS OF THE EMPIRE

Выбор уровня

На экране выбора уровня введите этот код частями по две буквы (т. е. удерживайте клавиши двух последних букв одновременно нажатыми в течение секунды).
RU NO TT* WI TH XI ZO RS
* Замечание: напечатайте «Т» один раз, затем еще раз, далее снова вводите по две буквы одновременно (т е. нажмите WI и удерживайте их в течение секунды, потом переходите к следующей паре букв).

Max Challenge Point

Когда вы покинете город Mos Eisley (эпизод с гонками на воздушных «мотоциклах») и окажетесь в Dune Sea, поверните на 90 градусов налево и езжайте прямо. Вы вскоре увидите маленький квадрат, а в нем – Макса (из игры «Sam & Max Hit the Road»).

SIN

Прежде чем вводить код, нажмите клавишу ~ (тильда).
Give Thrallgun – два секретных оружия, поочередно вызываемых нажатием клавиши М;
/health 999 – 999 ед. здоровья;
/wuss – все оружие;
/superfuzz – бессмертие;
/nocollision – свободное перемещение;
/wallflower – монстры вас не замечают;
/spawn magnum – дает Magnum;
/spawn shotgun – дает Shotgun;
/spawn assaultrifle – дает Assaultrifle,
/spawn rocketlauncher – дает Rocketlauncher;
/spawn sniperrifle – дает Sniperrifle;
/spawn heligun – дает большой пулемет;
/spawn reactiveshields – реактивный щит;
/spawn rockets – ракеты;
/spawn coin – монета;
/spawn health – аптечка;
/spawn cookies – дает упаковку пирожных;
/spawn lensflare – световой эффект.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

CREDITS – кредиты;
LEIAWRKOUT – активизация «Force Feedback» для джойстика;
GUNDARK – модифицированое управление режимом «Force Feedback» джойстика;
CHICKEN – игра как на AT-ST;
DIRECTOR – позволяет просмотреть все cutscenes;
MAESTRO – позволяет прослушать все звуковые темы;
IAMDOLLY – неограниченные жизни;
TOUGHGUY – получить все power-ups.

STARCRAFT: BROOD WAR

Коды вводятся во время игры после нажатия клавиши Enter (ввод также подтверждается нажатием Enter).
Black Sheep Wall – раскрыть карту;
Breathe deep – получить 500 единиц Vespene Gas;
Food for thought – возможность строить юниты без учета продовольствия;
Game over man – проиграть игру;
Medieval man – задействовать все апгрейды на конкретный юнит;
Modify the phase variance – все здания доступны для постройки;
Noglues – запретить врагам использовать магию;
Operation CWAL – ускорение постройки зданий и боевых единиц;
Ophelia – нажмите **Enter**, а затем наберите название миссии, куда хотите переместиться. В STARCRAFT название миссии состоит из названия расы и номера миссии, а в STARCRAFT. BROOD WAR вначале еще добавляется буква «х». Например: xterran1, xterran2, xzerg1, xzerg2, xprotoss1, xprotoss2, и так далее;
Power overwhelming – режим неуязвимости (God Mode);
Radio free zerg – скрытая песня зергов (доступна если играете за зергов);
Show me the money – 10 000 единиц газа и 10 000 единиц минералов;
Something for nothing – задействовать все апгрейды;
Staying Alive – вы никогда не завершите миссию;
The Gathering – бесконечная мана для всех использующих ее единиц;
There is no cow level – выиграть миссию;
War aint what it used to be – выключить режим карты «fog of war» («туман войны»);
Whats mine is mine – минералы.

SYNDICATE WARS

Вместо своего имени наберите pooslice. Вы услышите звук – коды будут работать. После вы можете исправить свое имя. В меню, где вы исследуете оружие и защиту, нажмите:
U – исследования завершатся сразу же,
O – дополнительные опции в меню исследований.
Во время игры нажмите:
Alt + T – телепортировать агента в любое место;
Alt + C – закончить уровень;
Alt + Q – оживить Agents и Zealots;
Shift + Q – оружие и бессмертие;
Q – полная защита, оружие и боеприпасы.

TOMB RAIDER 3

В доме Лары сзади платформы возле бассейна есть включатель. Когда вы его нажмете, пройдет мультик, показывающий вам новый рычаг. Дерните за этот рычаг, быстро перекувыркнитесь, бегите к противоположному концу зала и сделайте затяжной прыжок. Если успеете, то попадете в комнату, битком набитую трофеями прошлых приключений Лары (там будут и голова динозавра, и кинжал Ксиана).

Пропуск уровня

- Вытащите пистолеты
- Сделайте шаг назад
- Сделайте шаг вперед
- Присядьте (Duck) и встаньте
- Повернитесь вокруг своей оси 3 раза
- Прыгните вперед

Все оружие

- Вытащите пистолеты
- Сделайте шаг назад
- Сделайте шаг вперед
- Присядьте (Duck) и встаньте
- Повернитесь вокруг своей оси 3 раза
- Прыгните назад

WARGASM

Пароли уровней
1 – CHEESE
2 – TOAST
3 – BUTTIES
4 – KEBAB
5 – GATEAUX





COLONY WARS 2: VENGEANCE

Коды вводятся на экране ввода пароля сразу, как только он появится.
Avalanche – неограниченное использование afterburner
Blizzard – доступность всех кодов
Chimera – неограниченное вторичное оружие
Dark Angel – основное оружие не перегревается
Demon – выбор миссий
Stormlord – отменить все коды
Thunderchild – доступность всех кораблей
Tornado – все оружие
Vampire – непобедимость

FINAL FANTASY VII

Перезапуск игры
L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start.

Большие гонки
Когда вы участвуете в гонках на chocobo, удерживайте L1 + L2 + R1 + R2 – это увеличит вашу скорость. Чтобы поднять уровень жизненной энергии, держите R1 + R2.

Дубликация предметов
Если у вас есть W-Item Materia, примените ее и приступайте к бою. Воспользуйтесь командой W-Item и отметьте первый предмет, который вы хотите использовать, кнопкой ●. Затем выберите второй предмет, но не используйте его. Отметьте его так, чтобы курсор появился на экране (на ваших союзниках или врагах), а затем отмените его кнопкой ✖. Выберите этот предмет еще раз и снова отмените действие. Вновь и вновь повторяйте этот прием – каждый раз количество таких предметов будет увеличиваться на единицу.

Самый простой способ восстановления энергии
Когда во время сражения ваша жизненная энергия опустится до минимума, используйте заклинание Regenerate на ваших персонажах. Как только противник приготовится к атаке, откройте крышку вашей приставки и не закрывайте ее до тех пор, пока не пройдет время, необходимое для полного восстановления жизни. Когда крышка открыта, все действие в игре замирает, но время продолжает идти, равно как и продолжается эффект последнего совершенного заклинания. Этот способ позволяет очень легко расправиться с наиболее сильными боссами. Внимание: ни в коем случае не вытаскивайте сам компакт-диск!

Легкие деньги
Если вам постоянно не хватает денег, можно их быстро заработать. Как только вы станете мастером All Materia, удалите ее и замените новой, продав прежнюю. Это кажется довольно глупым поступком, но каждая All Materia стоит 1,4 миллиона, а подняться до уровня мастера очень легко. Продайте парочку подобных Materia, и деньги у вас уже вряд ли кончатся.

Большая Materia
Чтобы получить большую Materia в Rocket Town, нажмите ●, ■, ✖, ✖ в качестве пароля.

FUTURE COP: L.A.P.D.

Дополнительное оружие
Во время игры вдвоем приземлитесь и перейдите на обычный режим, затем нажмите ●, ✖, ✖, ●, ● и ✖. Затем удерживайте ■ в течение семи секунд. Вернитесь в режим танка и возвращайтесь к базе. Купите три вертолета. Теперь вас должны один раз убить, тогда вокруг вашей базы появятся 100 новых пушек.

Пасхальные яйца
В меню ввода кодов напечатайте следующие:
DYPYFASRHR – все миссии пройдены, все оружие с пасхальными яйцами;
SYMRGOBRRL – ни одна миссия не пройдена, все оружие с пасхальными яйцами;
DYSIFASRHY – все миссии пройдены и закрыты, все оружие с пасхальными яйцами.

NASCAR '99

Первое место в каждой гонке
↑, ↓, ←, →, ▲, ■, ●, ✖

Грязная дорога
Чтобы почувствовать себя участником ралли, на треке в Charlotte совершите пять кругов вокруг линии старта и финиша.

Легендарные пилоты
Для того чтобы взять на себя управление одним из них, необходимо сыграть в режиме Championship Season при установленной длине соревнований не менее 50 % от реальной и финишировать в числе первых пяти на одном из треков. Полный список гонщиков и необходимых трасс:

Пилот:	– Трасса:
Alan Kulwicki	– Bristol track;
Benny Parsons	– Richmond track;
Bobby Allison	– Charlotte track;
Cale Yarborough	– Darlington track;
Davey Allison	– Talladega track;
Richard Petty	– Martinsville track.

Плавающие гонщики-2
Выберите вид из кабины и удерживайте Select.

RESIDENT EVIL 2

Дополнительная энергия
↑, ↑, ↓, ↓, ↑ или ↑, ↓, ↑, ↑, ↓

Секретная опция
На титульном экране зажмите L1 + L2 + R1 + R2, пока не появится меню опций с новыми пунктами.

TOMB RAIDER 3

Коды вводятся во время игры.
Все ключи и секреты – L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.
Все оружие, аптечки, кристаллы – R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.
Пропустить уровень – L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.

V2000

Во время игры нажмите и удерживайте R1, после чего нажимайте ←, ←, ■, ●, R2, ✖, ▲, L2 – получите все оружие.
Для доступа к скрытому меню поставьте игру на паузу и прокрутите опции вниз.

WRECKIN CREW

Для разблокирования всех бонусов введите пароль: ●, ●, Square, Triangle, Triangle, Square, Square, Square, X, ●, ●, ●, Triangle, Square, Square, X.

X GAMES PRO BOARDER

Дополнительные трассы
✖, ●, ✖, ▲, ▲, ■ или еще одна трасса ■, ▲, ✖, ■, ●, ●

Дополнительные доски
На экране ввода пароля нажмите ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ●

■

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100



INTERNET VIDEO GAMES TOP 100
Edition 144
28 декабря 1998
www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	5	Legend of Zelda (Ocarina of Time) {N}{!}	Nintendo	RP	1	[1967]
2	2	16	Metal Gear Solid {P}{!}	Konami	AC	1	[1876]
3	3	49	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
4	7^	70	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
5	4	4	Fifa 99 {P}	EA Sports	SP	4	[1973]
6	8^	33	Panzer Dragoon Saga {S}{!}	Sega	RP	4	[1798]
7	5	35	Parasite Eve {P}	Square/Electronic Arts	RP	3	[1788]
8	9^	40	Banjo Kazooie {N}	Rare/Nintendo	PL	2	[1566]
9	11^	102	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
10	12^	13	Kagero (Decaption 2) {P}	Tecmo	ST	10	[1893]
11	10	48	Resident Evil 2 {P}{!}	Capcom	AD	2	[1718]
12	6	10	Duke Nukem (Time To Kill) {P}	n-Space/GT	SH	3	[1911]
13	24•	2	Test Drive (Off-Road 2) {P}	Pitbull Syndicate/Accolade	RA	13	[1933]
14	13	45	Grand Theft Auto {P}{!}	DMA/BMG	RA	5	[1731]
15	14	36	Vampire Savior {S}{!}	Capcom	FI	5	[1783]
16	17^	41	Xenogears {P}	Square	RP	11	[1743]
17	15	38	Tekken 3 {P}{!}	Namco	FI	1	[1770]
18	18	31	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	PU	10	[1786]
19	22^	5	Tomb Raider 3 {P}{!}	Core/Eidos	AC/AD	19	[1960]
20	16	7	Crash Bandicoot 3 (Warped) {P}{!}	Naughty Dog/Sony	PL	16	[1938]
21	25^	34	Tenchu {P}	Acquire/Activision	AC	9	[1792]
22	21	7	Actua Tennis {P}	Gremlin	SP	16	[1929]
23	19	12	Wild 9 {P}{!}	Shiny/Interplay	PL	10	[1898]
24	26^	22	Tales of Destiny {P}	Namco	RP	7	[1745]
25	20	13	Future Cop L.A.P.D. 2100 {P}	Electronic Arts	SH	8	[1888]
26	34^	6	Brave Fencer Musashi {P}	Square	AD	26	[1943]
27	29^	3	Turok 2 (Seeds of Evil) {N}{!}	Iguana/Acclaim	SH	27	[1981]
28	33^	64	Formula 1 (Championship Edition) {P}{!}	Psygnosis	RA	11	[1633]
29	32^	64	Castlevania (Symphony of the Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
30	38^	4	Rugrats {P}	THQ	AC/AD	30	[1975]
31	28	8	Colony Wars (Vengeance) {P}	Psygnosis	SH	22	[1901]
32	27	8	WCW/NWO Revenge {N}	Asmik/THQ	SP	22	[1930]
33	30	11	Mega Man Legends {P}	Capcom	AD	30	[1820]
34	35^	32	Breath of Fire 3 {P}	Capcom	RP	8	[1799]
35	23	8	Int. Superstar Soccer Pro 98 {N}	Konami	SP	23	[1896]
36	55•	2	Star Wars (Rogue Squadron) {N}	Factor 5/LucasArts	AC	36	[1987]
37	42^	92	Killer Instinct Gold {N}	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
38	36	5	Wipeout 64 {N}	Psygnosis/Midway	RA	36	[1941]
39	50^	31	Elemental Gearbolt {P}	Alfa/Working Designs	SH	26	[1722]
40	31	19	F-Zero X {N}	Nintendo	RA	18	[1861]
41	54•	25	Bushido Blade 2 {P}	Light Weight/Square	FI	41	[1761]
42	45^	43	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP	11	[1739]
43	37	26	Duke Nukem (Total Meltdown) {P}	Eurocom/GT	SH	37	[1687]
44	44	57	Tomb Raider 2 {P}{!}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
45	93•	2	Fifa 99 {N}{!}	EA Sports	SP	45	[1988]
46	59^	35	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}{!}	Electronic Arts	RA	10	[1765]
47	49^	3	Asteroids {P}	Activision	AR	47	[1947]
48	52^	22	Grandia {S}	GameArts/Sega	RP	26	[1738]
49	53^	15	Soukaigi {P}	Yuke's/Square	AC/RP	22	[1812]
50	39	12	NHL 99 {P}	EA Sports	SP	12	[1899]
51	56^	10	Star Ocean (The Second Story) {P}	Enix	RP	51	[1890]
52	41	7	Moto Racer 2 {P}{!}	Electronic Arts	RA	22	[1886]
53	51	22	WWF Warzone {P}{!}	Iguana/Acclaim	SP	21	[1847]
54	43	15	Spyro the Dragon {P}{!}	Insomniac/Sony	PL	17	[1881]
55	61^	5	Rush 2 (Extreme Racing USA) {N}	Atari/Midway	RA	55	[1954]
56	40	14	Timeshock Pinball {P}	Empire	AR	20	[1870]
57	60^	12	Nascar 99 {P}	Stormfront/EA Sports	RA	40	[1884]
58	-•	1	Roll Away {P}	Psygnosis	AC/PU	58	[1969]
59	57	21	Phantasy Star Collection {S}	Sega	RP	7	[1851]
60	46	16	WWF Warzone {N}	Iguana/Acclaim	SP	29	[1865]
61	67^	3	Sentinel Returns	Hookstone/Psygnosis	PU	61	[1944]
62	69^	31	G Darius {P}	Taito/THQ	SH	62	[1785]
63	63	14	Devil Dice {P}	Sony/THQ	PU	32	[1846]
64	62	27	Wetrix {N}	Zed Two/Ocean	PU	23	[1819]
65	81^	85	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
66	68^	28	Diablo {P}	Climax/Electronic Arts	AC/RP	49	[1767]
67	64	36	1080' Snowboarding {N}	Nintendo	SP	11	[1760]
68	47	5	Magical Tetris Challenge {N}	Capcom	PU	25	[1958]
69	48	78	Final Fantasy Tactics {P}	Square	RP/ST	4	[1555]
70	66	7	Body Harvest {N}	DMA/Midway	SH	66	[1928]
71	71	4	Fox Sports College Hoops '99 {N}	Z-Axis/Fox	SP	71	[1962]
72	72	8	Three Lions {P}	Z-Axis/Take 2	SP	72	[1867]
73	58	7	NBA Live 99 {P}	EA Sports	SP	30	[1936]
74	82^	13	All Star Baseball '99 {N}	Iguana/Acclaim	SP	65	[1809]
75	90^	35	Motorhead {P}{!}	Digital Illusions/Gremlin/Fox	RA	23	[1789]
76	78^	12	ReBoot (Countdown to Chaos) {P}{!}	Electronic Arts	SH	9	[1752]
77	94^	2	R-Type Delta {P}	Irem	SH	77	[1991]
78	80^	36	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
79	79	41	Einhander {P}{!}	Square	SH	22	[1740]
80	76	9	Bust-a-Move 2 {N}	Taito/Acclaim	PU	76	[1803]
81	-^	10	Kartia (The World of Fate) {P}{!}	Atlus	RP	29	[1869]
82	-^	4	Madden NFL 99 {P}	Tiburon/EA Sports	SP	82	[1871]
83	-^	2	Space Station (Silicon Valley) {N}	DMA/Take 2	AC	83	[1926]
84	74	8	MediEvil {P}{!}	Millennium/Sony	AD	30	[1923]
85	73	28	Quest 64 {N}{!}	Imagineer/THQ	RP	16	[1817]
86	96^	70	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	18	[1596]
87	65	6	ESPN Pro Boarder {P}	EA Sports	SP	32	[1949]
88	83	4	Top Gear Overdrive {N}	Kemco	RA	83	[1971]
89	84	73	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
90	-^	4	Shining Force 3 (Part 3) {S}	Camelot/Sega	RP	42	[1924]
91	86	83	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
92	89	3	NFL Quarterback Club 99 {N}	Iguana/Acclaim	SP	89	[1951]
93	70	29	World Cup 98 {N}{!}	EA Sports	SP	15	[1804]
94	75	8	Small Soldiers {P}	Dreamworks/Electronic Arts	AC	25	[1935]
95	97^	4	NFL Blitz {N}	Midway	SP	85	[1883]
96	91	62	Super Robot War F {P}{S}	Banpresto	ST	30	[1552]
97	95	3	A Bug's Life {P}	Travelers Tales/Sony	PL	95	[1942]
98	77	10	NHL 99 {N}	EA Sports	SP	26	[1916]
99	87	50	Bomberman 64 {N}	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
100	99	53	Dracula-X (Night Symphony) {P}	Konami	PL	29	[1487]



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {P} — Sony PlayStation
- {S} — Sega Saturn
- {N} — Nintendo 64
- ^ — повышение позиции
- • — резкое повышение позиции (более 8 пунктов)

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	5	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
2	2	8	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
3	4^	35	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	RP	2	[2696]
4	3	38	Starcraft {!}	Blizzard	WG	1	[2677]
5	5	7	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
6	6	31	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
7	7	65	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
8	8	12	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	ST	5	[2936]
9	9	13	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	RA	4	[2924]
10	13^	5	Fifa 99	EA Sports	SP	10	[3044]
11	11	9	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	AD	11	[2981]
12	10	54	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	SH	1	[2529]
13	14^	10	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	AC	13	[2966]
14	12	26	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
15	22*	5	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
16	15	7	SiN	Ritual/Activision	SH	15	[3010]
17	16	5	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
18	37*	3	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	AC/AD	18	[3079]
19	17	62	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
20	20	6	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	RA	20	[3037]
21	18	18	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
22	24^	5	Populous (The Beginning) {!}	Bullfrog/Electronic Arts	ST	22	[3045]
23	19	18	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
24	21	35	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
25	23	58	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	AD	6	[2468]
26	41*	5	Tomb Raider 3	Core/Eidos	AC/AD	26	[3043]
27	38*	4	Heretic 2	Raven/Activision	SH	27	[3067]
28	26	13	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
29	25	59	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
30	33^	110	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
31	27	103	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
32	31	109	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
33	28	63	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
34	34	7	Vegas Games 2000	3DO	ST	34	[2991]
35	42^	32	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	30	[2738]
36	29	26	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
37	32	63	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
38	47^	3	Return to Krondor {!}	Sierra	RP	38	[3064]
39	35	41	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
40	36	74	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
41	30	28	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
42	39	7	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	39	[2989]
43	40	57	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
44	43	18	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
45	46^	26	Mech Commander	FASA/MicroProse	WG	12	[2809]
46	45	66	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
47	44	9	Links LS 1999	Access	SP	36	[2977]
48	49^	16	Dune 2000 {!}	Westwood/Virgin	WG	19	[2902]
49	53^	77	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
50	48	35	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	SI/SP	28	[2545]
51	66*	2	Gangsters	Eidos	ST	51	[3093]
52	54^	147	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
53	51	62	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
54	80*	3	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	54	[3053]
55	94*	2	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	SI	55	[3091]
56	55	43	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
57	64^	7	Delta Force	NovaLogic	SI	57	[2996]
58	60^	63	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	SH	6	[2413]
59	57	126	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
60	52	78	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
61	50	109	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
62	65^	48	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
63	76^	4	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	SH	63	[3054]
64	56	53	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
65	58	94	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
66	67^	57	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
67	69^	57	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
68	59	50	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
69	61	59	Entrepreneur {!}	Stardock	ST	21	[2434]
70	71^	64	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
71	70	35	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	SH	11	[2719]
72	78^	61	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
73	74^	57	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
74	72	60	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
75	97*	2	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	AC	75	[3068]
76	77^	7	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	ST	69	[2978]
77	62	53	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	23	[2530]
78	89^	105	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
79	63	86	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
80	75	12	Axis & Allies	Hasbro	WG	54	[2939]
81	87^	4	European Air War	MicroProse/Hasbro	SI	81	[3016]
82	82	161	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
83	68	16	Hexplore	Hellovisions/Infogrames	RP	39	[2901]
84	79	118	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
85	86^	4	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	SP	85	[3018]
86	85	72	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
87	73	79	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
88	84	39	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	ST	11	[2666]
89	-^	1	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	RA	89	[3066]
90	93^	56	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	28	[2507]
91	90	38	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	32	[2670]
92	-^	1	Future Cop (L.A.P.D.)	Electronic Arts	AC	92	[3069]
93	91	3	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	AD	91	[3050]
94	-^	1	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	SI	94	[3056]
95	92	60	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
96	-^	28	Sanitarium	DreamForge/ASC	AD	45	[2758]
97	-^	1	Combat Flight Simulator	Microsoft	SI	97	[3012]
98	95	57	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
99	98	138	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
100	81	31	World Cup 98	EA Sports	SP	13	[2756]

INTERNET
PC
GAMES
TOP
100

Edition 313
28 декабря 1998
www.worldcharts.com



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2
- ^ — повышение позиции
- * — резкое повышение позиции (более 8 пунктов)

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

Стэнли Эллин

СЕМЬ СМЕРТНЫХ ДОБРОДЕТЕЛЕЙ

Будучи совсем еще молодым человеком, можно сказать, почти юношей, Чарльз благодарил судьбу за то, что она позволила ему получить хорошее воспитание, наделила незаурядной проницательностью и совершенно потрясающим честолюбием. Последнее качество проявлялось в нем с такой страстной, почти неистовой силой, что еще задолго до того, как мальчик вырос из своих детских штанишек, оно уже стало предметом самой серьезной озабоченности со стороны его отца. Впрочем, самого Чарльза данное обстоятельство нисколько не волновало. Его отец был хорошим человеком, скромным и добрым священником, который с подобающей его профессии благовоспитанностью нес тяжкое бремя постоянной нужды, но, право, едва ли мог служить своему амбициозному сыну образцом для подражания. Что же касается самого Чарльза, то для себя он уже давно нашел совершенно другой образец для подражания. Его идеалом оказался не кто иной, как мистер Эвергрин – основатель и президент компании «Эвергрин энтерпрайзис».

Несмотря на то что фирма мистера Эвергрина сравнительно недавно вышла на рынок товаров и услуг, она за поразительно короткий срок смогла стать едва ли не лидером в мире промышленных корпораций, и производила, равно как и продавала, практически любую продукцию, способную приносить прибыль. Она валила лес, бурила нефтяные скважины, прорубала подземные шахты, возводила фабрики; ее транспортные средства колесили по земле, бороздили водную и воздушную стихии. Реклама ее разносторонней деятельности отвоевала себе место почти во всех средствах массовой информации. Ценные бумаги «Эвергрин энтерпрайзис" банки держали в тех же сейфах, где хранились государственные облигации правительства Соединенных Штатов; бойкие вдовы раскупали ее акции с твердой уверенностью в том, что теперь-то их приближающаяся старость надежно обеспечена, а члены руководящего состава многочисленных контор на Уолл-стрит при каждом упоминании о достопочтенной компании незаметно приподнимали свои шляпы. Получение любым сотрудником ранга младшего клерка корпорации считалось повышением по службе, после чего безоблачное будущее честолюбивого молодого человека, который удостаивался подобной чести, можно было считать делом решенным.

С учетом всех этих обстоятельств Чарльз сразу по окончании с отличием Коммерческой школы университета Новой Англии направился в нью-йоркский офис корпорации «Эвергрин энтерпрайзис» и подал заявление о приеме на работу. Сначала его направили в управление кадров, где с ним состоялась весьма продолжительная предварительная беседа; затем молодого кандидата прокрутили через мясорубку тестов и в довершение всего подвергли повторному обстоятельному собеседованию. При этом ему было сказано, что такого рода процедуры призваны служить одной-единственной цели: определению того, достоин ли он последней и в полном смысле этого слова решающей стадии испытаний – личной беседы с самим мистером Эвергрином. Как выяснилось, одним из незыблемых и наиболее свято почитаемых принципов деятельности сотрудников корпорации было неустанное подыскивание нужного человека на нужное место, и именно поэтому любой кандидат в ее управленческий штат был обязан пройти индивидуальное собеседование и получить оценку лично президента.

И вот наконец настал день, когда Чарльза пригласили в офис, где за роскошным письменным столом восседал его идол – глава величайшей на Земле промышленной империи, добрый приятель королей и президентов, и при всем при этом, судя по тому, каким непринужденным жестом он отпустил секретаршу и указал Чарльзу на кресло, очень простой и отнюдь не напыщенный человек, в чем-то даже похожий на доброго дядюшку.

– Итак, мой мальчик, – проговорил мистер Эвергрин, – сейчас мы с вами немного побеседуем, хотя я и допускаю, что вам этот разговор может показаться довольно странным. Более того, я отнюдь не исключаю, что он вас в чем-то даже шокирует, а все потому, что в ходе подобных собеседований мы с вами постараемся воздерживаться от употребления того полуслащавого-полуневнятного языка, который, и в этом я абсолютно уверен, вы впитали с молоком матери. Не поймите меня превратно: я не имею ничего против того моралистического и социологического жаргона, которым широко пользуются люди, находящиеся вне пределов этого офиса. Более того, я и сам пользуюсь им в своих публичных выступлениях, успокаивая себя сознанием того, что, удовлетворяя запросы потребителей, способствую тем самым процветанию нашего бизнеса. Вам понятна моя мысль?

Чарльз заверил его в том, что понятна.

– Ну и отлично. А теперь скажите мне, изложите самыми что ни на есть простыми и неотлакированными словами, почему вы захотели работать именно в нашей компании?

К этому вопросу Чарльз подготовился заранее.

– Дело в том, что я ищу самый обширный, самый богатый рынок, чтобы показать свои способности; тот самый рынок, выйдя на который, я смог бы в максимальной степени служить...

Он тут же осекся, перехватив напряженный взгляд президента. Выждав секундную паузу, мистер Эвергрин мягко произнес:

– Слишком уж вы велеречивы, мой мальчик. Я же не прошу вас произносить речь, призванную обратить невежественных язычников в праведную веру. Такими делами мы здесь не занимаемся. Или, может, у вас сложилось о нас именно такое мнение?

Чарльз как-то сразу сник.

– Ну-ну, – проговорил мистер Эвергрин, – зачем же падать духом? Начали вы неважнецки, что и говорить, однако это случается практически со всеми кандидатами, с которыми мне приходилось беседовать. Сейчас нам требуется преодолеть слой затхлой, лицемерной словесной мути и добраться до струящихся под ним кристально чистых потоков искреннего разговора. Кстати, сразу хочу предупредить, что даже после такого замечания некоторые кандидаты все же продолжают излагать мотивы своего решения, прибегая к терминам вроде «безопасность» или «статус». Уверяю вас, мой мальчик, это порочный путь. Я бы хотел, чтобы при обсуждении данного вопроса вы оперировали более честными словесными эквивалентами, такими как «деньги» и «власть», поскольку, если говорить кратко, именно в этом и состоят ваши мотивы, не так ли?

– Даже и не знаю, – произнес несколько шокированный Чарльз. – Я об этом как-то не задумывался..

– А как же может быть иначе? Все дело в том, что тот словарный запас, которым вы оперировали до сих пор, позволял вам успешно скрывать от самого себя осознание данного непреложного факта. Вам хочется безопасности, мой мальчик, и под этим вы подразумеваете богатство, которым сможете распоряжаться по собственному усмотрению. Вы также добиваетесь определенного статуса, базирующегося на власти: чем большей властью вы располагаете, тем прочнее ваш статус. И я всячески поощряю подобную позицию – в той же степени, в какой приветствую ваш приход в «Эвергрин энтерпрайзис», где подобные амбиции с полным на то основанием могут быть воплощены в жизнь. Наша корпорация, как вы сами справедливо заметили, является самой крупной и развитой промышленной компанией в мире. Кстати, прежде вы никогда не задумывались над вопросом, каким образом нам удалось добиться такого положения?

– Наверное, потому, что производимая вами продукция...

– Нет-нет, снова прошу вас, не сбивайтесь со следа. Ну посудите сами, мы ведь не предлагаем потребителю ничего такого, че-

го ему не предлагает масса других компаний, причем они подчас это делают даже по более низким ценам.

В отчаянии Чарльз ухватился за соломинку.

– Значит, все дело в вашей эффективности? Общеизвестно, что уровень эффективности в «Эвергрин энтерпрайзис» настолько высок, что ни одна из конкурирующих компаний не в состоянии к нему даже приблизиться.

– А вот здесь вы попали в самую точку, мой мальчик, здесь вы абсолютно правы. Начиная с младшего клерка нашей компании и кончая ее президентом, эффективность была и остается незыблемым принципом деятельности каждого нашего сотрудника. Однако то, каким образом нам удается этого добиваться, является секретом нашего успеха. Именно он позволяет нам подбирать лучшие в мире управленческие кадры, из года в год сохранять единство всей нашей команды, не допуская ни срывов, ни провалов, что, согласитесь, уже само по себе является невероятным подвигом, и использовать на полную мощность заложенный в ней творческий потенциал. Что вы скажете на этот счет?

– Сэр, я всегда сердцем чувствовал, что мое место именно здесь, – с чувством проговорил Чарльз. – И сейчас я еще больше в этом убедился.

– Мне приятно это слышать, это говорит о душевном складе нужного нам человека. И все же не уверен, что после того, как я более подробно объясню вам, чего именно мы будем ожидать от вас как от члена нашей команды, вы сохраните подобный настрой. Сразу же вынужден со всей честностью предупредить вас, мой мальчик, что это объяснение станет для вас самым трудным и наиболее ответственным испытанием.

Голос президента звучал мягко, по-доброму, что трогало душу молодого кандидата, горевшего желанием проявить свой бойцовский характер.

– Я готов пройти любое испытание, сэр, – проговорил он.

– Надеюсь на это. Итак, прежде, чем перейти непосредственно к сути вопроса, скажу вам, что еще до того, как принять окончательное решение основать нашу корпорацию, я всесторонне изучил все проблемы, с которыми сталкиваются другие аналогичные производственные структуры, действующие в данной области. Одна их общая слабость, можно сказать, сразу бросалась в глаза: они совершенно не умели использовать на полную мощность потенциал своих людей. Каждый их высокооплачиваемый сотрудник был настолько пропитан всевозможной морализаторской дребеденью, на которой его взращивали всю жизнь, что в результате этого он попросту был не в состоянии полностью реализовать себя на работе, где главными и доминирующими всегда оставались соображения исключительно твердого и жесткого реализма.

Как показали наши предварительные исследования, между тем, чему человека учили в молодости, и тем, чем он должен был заниматься, служа на благо своей компании, всегда лежала пропасть, что, в свою очередь, неизменно порождало в его душе глубокое чувство вины и, как следствие, приводило ко всевозможным неврозам. Это была типичная картина, была, есть и будет для других компаний – но только не для нашей. В верхних эшелонах руководящего состава «Эвергрин энтерпрайзис» вы встретите лишь стабильно уравновешенных, прекрасно приспособленных людей, которые всегда готовы и полны желания отдавать все лучшее, что в них есть, во имя работы.

– Но, сэр, как же вам удалось этого достичь? – с нескрываемым интересом спросил Чарльз.

– Очень просто, мой мальчик. Скажите, вам доводилось когда-либо слышать о семи смертных грехах?

– Конечно. Мой отец священник, и потому я прекрасно информирован на этот счет.

– Что ж, это лишь делает вам честь. Не будете ли вы так любезны перечислить их мне?

– Пожалуйста, – кивнул Чарльз. – Это гордыня, зависть, гнев, лень, алчность, обжорство и похоть.

– Все правильно. А теперь скажите, вы сами когда-либо предавались хотя бы одному из них?

Чарльз не мог вымолвить ни слова.

– Ну что вы, что вы, мой мальчик, – игриво проговорил Эвергрин, – зачем же так краснеть, к чему что-то утаивать? Просто я хочу сказать, что если для вас эти самые смертные грехи являются лишь источником благополучия и душевного комфорта, то, смею вас уверить, я вообще не намерен считать их грехами, как таковыми. Более того, смею утверждать, что именно на них базируется все здание человеческой морали!

Чарльз почувствовал скрытый подвох.

– В самом деле? – осторожно спросил он.

– Ну конечно. Попробуйте хотя бы на минутку заставить себя взглянуть на них не как на грехи, а как на добродетели, и вы сами убедитесь, что у вас заметно полегчает на душе. Вы сразу почувствуете большую уверенность в себе, ни с чем несравнимую легкость, ощутите общее благополучие. Ага, по выражению вашего лица я догадываюсь, что так оно и есть. А ведь какое замечательное это состояние, вы не находите?

Он и в самом деле был прав, и все же Чарльза продолжали обуревать сомнения.

– Но я не совсем понимаю... – начал было он.

– Вы поймете, мой мальчик, обязательно поймете.

Однако сомнения оставались.

– Но простите, взять хотя бы ту же самую гордыню. Если я вдруг вздумаю продемонстрировать ее, не вызовет ли это всеобщего негодования окружающих?

– Естественно, вызовет, но одновременно и послужит рекламой ваших достоинств в глазах тех, кому следовало бы о них знать и кто в противном случае об этом даже не догадывался бы. Представьте, что вы работаете здесь и держитесь при этом весьма скромно, даже непритязательно. В один прекрасный день вы приходите к себе в управление и предлагаете какую-то хорошую, явно прибыльную идею. В любой другой компании вышестоящее начальство мгновенно похитило бы ее у вас и тут же выдало за свою, тогда как здесь от вас будут ожидать гордого и громогласного утверждения своих прав на нее, тех самых прав, которые после этого никто не осмелится даже оспаривать.

– Но об этом-то я и говорю, – пробормотал Чарльз. – Подобная инициатива с моей стороны наверняка сразу же возвысит меня над остальными сотрудниками, и те после этого станут моими злобными завистниками.

– Пожалуй, так оно и случится. Все эти люди будут просто исходить черной завистью, но лишь до тех пор, покуда сами не родят собственную идею, причем такую, которая затмит вашу. После этого снова настанет ваш черед, и так далее. Таким образом мы и будем продвигаться к всеобщему процветанию. В сущности, вся цивилизация построена на зависти, человечество неизменно извлекало из нее для себя немалую пользу, а потому не стоит отзываться о ней слишком уж неодобрительно.

Чарльз ненадолго задумался.

– Но как же тогда быть с гневом? – с оттенком вызова в голосе спросил он. – Уж от гнева-то кому какая польза?

– Вы так считаете? А представьте себе, что ваша бесценная идея попадает в руки какого-то мелкого чинуши, который то ли по нерадению, то ли из-за собственной некомпетентности губит ее, что называется, на корню. Как вы можете защититься от повторения подобной катастрофы в будущем? Исключительно посредством выражения своего гнева, мой мальчик, грозного, устрашающего гнева, направленного на виновного в упущении, чтоб впредь неповадно было, чтоб навсегда запомнил ваш урок. И как только разойдется молва о том, что у вас всегда припасена некоторая толика праведного гнева, вы сами быстро обнаружите, сколь исправно и своевременно выполняются все ваши поручения. Поверьте мне, добрая порция сильного, даже несдержанного негодования таит в себе чудодейственную силу.

– Пожалуй, в этом что-то есть, – согласился Чарльз. – Так что ж, получается, что и праздность тоже... нет, здесь уж я никак не представляю себе, каким образом лень может служить делу процветания чьего-либо бизнеса.

– А все потому, что вы еще слишком молоды и настроены излишне идеалистично. Между тем лень во всех ее проявлениях – лишний раз сбегал в буфет, чтобы выпить чашечку кофе, задержался на обеде, задремал на рабочем месте, ну и десяток других примеров – является едва ли не наиболее совершенным инструментом, призванным

отточить смекалку и сообразительность. Не быть пойманным, застигнутым врасплох – вот в чем все мастерство лодыря. Работа управленца предназначена не для грузчика или землекопа, она создана для людей, способных проявлять чудеса изворотливости и хитрости ради того, чтобы скрыть свою тягу к праздности и лени.

– Трудно что-то верится, – пробормотал Чарльз.

– И тем не менее это так. Покажите мне человека, который день ото дня тянет лямку тяжелой и нудной работы, и я укажу вам на прирожденного клерка. Но покажите мне другого, кто вроде бы трудится в поте лица, хотя на самом деле лишь создает видимость работы, и я укажу вам на будущего президента правления крупной корпорации.

Чарльзу явно пришлись по вкусу эти слова. Что и говорить, несмотря на все свое неукротимое честолюбие, он был от природы, что называется, с ленцой. Временами это немного беспокоило его, зато сейчас он воочию убедился в том, что тревожиться больше не о чем.

– Таким образом, – продолжал мистер Эвергрин, – получается, что при ближайшем, но обязательно беспристрастном и вдумчивом рассмотрении все эти так называемые пороки оказываются самыми что ни на есть чистейшими добродетелями. Про алчность и говорить нечего, в ней сокрыта движущая сила любого уважающего себя человека. Что же до обжорства и похоти, то в наше время они, если взглянуть на них с практической точки зрения, заняли полагающееся им место в жизни общества. Сотрудник «Эвергрин энтерпрайзис», выезжающий на симпозиумы и конференции, совершающий иные деловые поездки, всегда и везде остается полномочным представителем компании. И если он окажется великим гурманом, прекрасно разбирающимся не только в еде, но и в женщинах, что ж, и в этом случае отблески его славы падут также на нашу организацию, и таким образом послужат интересам нашего общего дела. Разумеется, при этом мы заранее позволяем ему обеспечить себе определенное преимущество и рассчитываем на то, что всеми этими делами он будет заниматься, не испытывая при этом ни малейшего намека на чувство вины или стыда. Никто не потребует от него отчета о расходуемых им средствах, равно как и не предъявит претензий к его моральному облику. Всегда и везде он остается в полной мере свободным человеком Как видите, мой мальчик, никакого особенного секрета нашего успеха, в сущности, нет. Стандарты нашего поведения остаются теми же, что и у остальных людей, однако вместо того, чтобы испытывать чувство вины за собственные действия, вы должны относиться к ним как к здоровым и разумным нормам жизни и, более того, гордиться ими. Вот, пожалуй, и все.

Перед затуманенным взором Чарльза словно в золотистой дымке замаячила радужная перспектива его дальнейшей деятельности.

– Как же просто и логично все это звучит, более того – как вдохновенно! Позволить человеку всегда оставаться самим собой, вести себя так, как ему того хочется...

– Да, мой мальчик, именно вдохновить, стимулировать человека, чтобы в дальнейшем он смог полностью раскрыть себя, показать все, на что способен – в этом и заключается моя работа. И если бы мне не удавалось добиваться этой цели, то, пожалуй, я не имел бы права занимать столь высокий и ответственный пост.

Его явно дружеский тон вселил в Чарльза чувство уверенности и даже смелости.

– Знали бы вы, сэр, до какой степени я завидую этому вашему посту, – с подкупающей прямотой заявил он. – Пожалуй, больше всего на свете мне хотелось бы потеснить вас с него и самому занять ваше место.

Мистер Эвергрин встал из-за стола и протянул ему руку.

– У вас будет такой шанс, мой мальчик. И если перед нашей встречей у меня еще оставались какие-то сомнения в ваших способностях, то теперь, после вашего последнего заявления, они окончательно рассеялись.

Он крепко пожал руку Чарльза.

– Будем считать, что мы заключили с вами трудовой договор. Уверен, что у вас найдется много такого, что вы могли бы предложить компании, а она, со своей стороны, готова раскрыть перед вами бескрайние горизонты служебного роста. Когда бы вы хотели приступить к работе?

– Немедленно, – ответил Чарльз.

– Хорошо. А теперь, в завершение нашей беседы, мне хотелось бы сказать вам вот что. Прошу запомнить, что все, о чем мы здесь с вами разговаривали, носит сугубо конфиденциальный характер. Разумеется, наши конкуренты рано или поздно поймут, где таится разгадка их проблем, однако я отнюдь не считаю, что мы должны помогать им в этом деле. Более того, если вы предадите широкой огласке содержание нашего разговора, вас, скорее всего, неправильно поймут, в результате чего именно вы окажетесь в проигрыше. Надеюсь, вам это ясно?

– Ясно.

– Уверен, что так оно и есть. Итак, с завтрашнего дня вы приступаете к работе в качестве помощника начальника управления. На данном посту вы пробудете около года, который мы и будем считать чем-то вроде испытательного срока. Теперь все будет зависеть только от того, как вы зарекомендуете себя в течение этого периода. По его завершении вы представите мне отчет о проделанной работе, и я решу, достойны ли вы того, чтобы быть принятым в постоянный штат руководящих сотрудников нашей компании. – Он ободряюще улыбнулся. – Как вы уже, видимо, поняли, мой мальчик, я предпочитаю все бразды держать в собственных руках.

То, с каким спокойствием он проговорил последнюю фразу, заставило Чарльза как-то присмиреть и поумерить свой пыл. Ему внезапно стало ясно, почему этому человеку удавалось обеспечивать столь высокий уровень лояльности своих сотрудников

– Можете на меня положиться, сэр, – сказал Чарльз и, не желая чрезмерно затягивать свой визит, встал с кресла. – Вы хотели еще мне что-то сказать?

– Хотел бы, мой мальчик, но, думаю, вы и сами все это узнаете, когда поработаете у нас. Желаю вам успеха.

Ровно через год после этого разговора Чарльза вновь пригласили в кабинет президента компании. Он знал, что неплохо поработал за истекший срок и, движимый честолюбивыми устремлениями, а также руководствуясь полученными советами, отважно пробивал себе путь к поставленной цели. И все же, входя в кабинет мистера Эвергрина, он испытывал некоторую робость. Было ли его усердие замечено? Получило ли оно должную оценку? Ответы на эти вопросы значили для него очень многое.

Мистер Эвергрин сразу же развеял все его сомнения.

– Мой мальчик, – с чувством проговорил он, – вы с честью справились с возложенной на вас миссией. Я получил массу отзывов о вашей служебной деятельности, и все они не только красноречиво подтверждают ваши несомненные разносторонние таланты, но и указывают на то, что вам удалось вселить в сердца сотрудников своего управления должное уважение и искреннюю ненависть к вашей персоне. А это, скажу я вам, является, пожалуй, самой лестной характеристикой, которую только можно получить. Таким образом, вы назначаетесь на должность начальника управления.

Чарльз почувствовал, что слова даются ему с немалым трудом.

– Сэр, этим я обязан исключительно вам, – наконец выдавил он из себя.

– Нет-нет, мой мальчик. Благодарите не меня, а свою решительность, свою целеустремленность, свою настойчивость любой ценой добиться задуманного. Но скажите мне одну вещь. В течение того года, что вы жили, можно сказать, по моим заповедям, случалось ли вам хотя бы раз усомниться в их мудрости и целесообразности?

– Ни разу, – с чувством произнес Чарльз, ударяя кулаком по столу. – Даже в тех случаях, когда буквальное следование им означало, что я окончательно и бесповоротно продаю свою бессмертную душу силам Ада!

– Ада?! – Мистер Эвергрин поднялся из-за стола и словно застыл на месте. Его фигура поражала воображение своим неземным величием. – Вы осмелились именно *здесь* произнести это слово?

Затем его глаза подернулись дымкой ностальгической грусти, а слова зазвучали с неподдельной теплотой и мягкостью, переполняя сердце Чарльза чувством небывалой просветленности

– С сегодняшнего дня и вовеки веков, мой мальчик, вам следует мысленно именовать это место Министерством внутренних дел. ■

БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ВЫПУСК 1



AGE OF EMPIRES
ALIEN EARTH
BLADE RUNNER
CONSTRUCTOR
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH
DIABLO: HELLFIRE
DUNGEON KEEPER
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE
GRAND THEFT AUTO
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY
ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDESSY
QUAKE II
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST
SID MEIER'S GETTYSBURG
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY
STARCRAFT
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME
THE NEVERHOOD
THEME HOSPITAL
TOMB RAIDER 2
U.F.O.s
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА
ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 136 ИГР

ВЫПУСК 2



ARMOR COMMAND
BATTLEZONE
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES
DEATHTRAP DUNGEON
DINK SMALLWOOD
DREAMS TO REALITY
FAIRY TALE ADVENTURE 2 – HALLS OF THE DEAD
FIGHTING FORCE
HEART OF DARKNESS
IMPERIALISM
MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN
MORTAL KOMBAT 4
OF LIGHT AND DARKNESS
THE PROPHECY
OUTWARS
PANZER COMMANDER
REMEMBER TOMORROW
SANITARIUM
TEX MURPHY: OVERSEER
TUROK: DINOSAUR HUNTER
UBIK
UNREAL
WARHAMMER: DARK OMEN
WET – THE SEXY EMPIRE
X-COM: INTERCEPTOR
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130 ИГР

КАТАЛОГ



500 игр для PlayStation

В книге представлены краткие описания видеоигр для приставки PlayStation. Приведены коды и пароли, даны советы, облегчающие прохождение игр.

Книги и старые номера журналов вы сможете приобрести в редакции, предварительно позвонив по тел. (095) 279-16-62

Иногородние могут заказать эти издания по почте (вы будете платить при получении бандероли), направив заявку по адресу: 105043, Москва, Е-43, Коломийцу Д. В.

НОВОСТИ ТВ И ВИДЕО

К нашему глубочайшему сожалению, ТВ-6 не покажет в ближайшее время пятый сезон «Вавилона-5». Канал решил продолжить показ сериала «LEXX», не ограничив его первыми четырьмя фильмами, то есть будут показаны двадцать эпизодов первого сезона этого сериала. Руководство ТВ-6 заверило нас, что «Вавилон-5» показан будет. Он по-прежнему стоит в планах после премьеры «LEXX», однако, как нам сказали, возможны перемены в сетке вещания, так что пока ничего определенного в отношении даты начала показа пятого сезона нам выяснить не удалось. Представители канала не исключают возможности, что «Вавилон-5» может выйти в эфир даже до окончания «LEXX».

Но есть и более радостные известия. Компания «Варус-Видео», которая уже выпустила на видео три фильма по «Вавилону-5» («A Voice in the Wilderness» («Голос в ночи») — две серии непосредственно из сериала, а также спин-оффы «В начале» и «Третье пространство»), обещает в следующем году продолжить радовать поклонников сериала. Точные сроки пока неизвестны, но руководство компании заверило нас, что «Варус-Видео» покажет в России все фильмы по «Вавилону-5», которые будут выпущены Warner Home Video. Со своей стороны, компания «Варус-Видео» обращается ко всем фанатам сериала с призывом покупать только лицензионные кассеты, что гарантирует качество фильма и перевода, а также поможет привезти в Россию новые фильмы.







ВСЕЛЕННАЯ «ВАВИЛОНА-5»
МИНБАРЦЫ

ФИЗИОЛОГИЯ

Пожалуй, из большинства представленных в сериале рас минбарцы с биологической точки зрения больше всего похожи на людей. Одно из наиболее заметных внешних различий между минбарцами и людьми — костяной гребень, который отсутствует при рождении и формируется позднее. Форма гребня, как и его размеры, зависят от возраста и социального положения, точнее, от того, к какой касте принадлежит данный минбарец. Предел продолжительности жизни минбарцев — 140 лет.

ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Телепатические способности минбарцы считают великим даром и с почтением относятся к тем, кто наделен ими. Телепаты посвящают свою жизнь постоянному служению обществу, а остальное население Минбара заботится о них.

ПСИХОЛОГИЯ

Минбарцы пытаются достигнуть физического, умственного, духовного и эмоционального совершенства. Они уделяют особое внимание искусству и терпимы к культурным и религиозным взглядам других рас. Минбарцы рассматривают технологии как нечто преходящее и полагают, что без чувства юмора ни одна раса не достигнет утонченности ума. Можно говорить о серьёзных различиях в поведении членов различных каст по отношению к представителям других рас.

КУЛЬТУРА

Основа минбарского общества — система каст. Издревле на Минбаре существовало три касты: жрецов, воинов и мастеров. Каста воинов отвечает за безопасность минбарцев, жрецы обеспокоены духовным развитием и совершенствованием своих соплеменников, а каста мастеров отвечает за поддержание инфраструктуры Федерации. Влияние касты мастеров на политическую жизнь было весьма незначительным, однако после реформ Валена представители этой касты получили политические равные права с воинами и жрецами. Каждая каста имеет свой собственный правящий орган, подотчетный лишь Серому Совету.

В дополнение к кастам, в минбарском обществе существуют кланы, которые похожи на крепко сплоченные семьи. Минбарец должен подчиняться лидерам клана, а клан принимает на себя ответственность за действия своего члена. Старейшины кланов имеют право решать судьбы рядовых представителей клана. Возможны ситуации, когда в один и тот же клан входят представители различных каст. Вот наиболее известные минбарские кланы (по данным «Официального путеводителя», это пять самых влиятельных кланов):

Клинки ветра — самый воинственный клан, имеет богатую историю беззаветного служения Совету;

Звездные всадники — его представителей отличает любовь к путешествиям и исследованиям космоса, из этого клана чаще всего набираются экипажи звездолетов;

Ночные странники. Отличительная черта этого клана — любовь



к природе, основу его составляют естествоиспытатели и биотехники;

Пламенные крылья. Члены этого клана – ученые и изобретатели, именно они первыми начали разработку летательных аппаратов; кроме того, им принадлежит заслуга изобретения гравиметрического привода, благодаря которому минбарские звездолеты обладают искусственной гравитацией;

Лунные щиты – врачи и спасатели.

С самого детства минбарцы обучаются и воспитываются наставниками из касты жрецов в клане, которому они принадлежат по рождению. По достижении совершеннолетия они выбирают себе касту и клан, в котором хотят находиться до конца своей жизни. Однако если минбарец слышит зов сердца, влекущий его к иным целям, он может перейти в другую касту. К примеру, именно это произошло с Бранмером – высокопоставленным жрецом из религиозной касты. Когда началась священная для минбарцев война с Землей, он перешел в касту воинов и проявил себя как гениальный тактик и прекрасный военачальник. Именно он возглавлял силы минбарцев во время Битвы на Рубеже.

С самого рождения в минбарцах воспитывается убеждение, что нет более высокой цели, чем служить ближнему. Это убеждение зачастую принимает формы самопожертвования, и потому многие минбарцы всю свою жизнь отдают служению другим.

Еще одно очень важное убеждение, которое господствует в минбарском обществе, – ложь пятнает честь и душу, поэтому минбарцы никогда не лгут. Им позволяется лгать только ради спасения чести своего ближнего. Обвинение во лжи – страшное оскорбление для минбарца, и ответом на него может быть лишь только смертельный поединок. Однако среди многих рас господствует убеждение, что минбарцы не лгут, но и никогда не говорят полной правды, хотя у самих минбарцев есть пословица: «Полуправда – худший вид лжи».

Минбарцы с огромным уважением и даже благоговением относятся к истинным искателям, посвятившим свою жизнь поискам высшей истины. После смерти на могиле истинного искателя разбивают некий кристалл, который продолжает светиться каждую ночь в течение ста лет.

РЕЛИГИЯ

Минбарцы не поклоняются богам, они верят в то, что Вселенная разумна и в процессе развития пытается познать себя. Она разбивает себя на части, вкладывая свой разум во все формы жизни. Душа, по мнению минбарцев, – часть Вселенной, феномен, не ограниченный рамками одной личности. После смерти минбарца его душа соединяется с остальными душами и впоследствии возрождается в новых поколениях минбарцев. Исчезновение души, ее захват Охотниками за душами означает горестную утрату для всей расы. Из этого убеждения следует закон, который пытаются исполнять все минбарцы: минбарец не убивает минбарца (этот закон был нарушен в 2261 году во время гражданской войны).

В минбарском обществе широко распространено поклонение пророкам, которых, по мнению минбарцев, вела высшая сила. Величайшим из них был Вален, однако для минбарцев он является ключевой фигурой в их истории. Он основал Серый Совет, реформировал минбарское общество, добившись установления мира между тремя кастами.

Минбарцы уделяют очень большое внимание всевозможным церемониям. К примеру, для бракосочетания необходимо выполнить более пятидесяти ритуалов. Даже обычный прием пищи означает сложную церемонию, в процессе которой необходима длительная медитация.

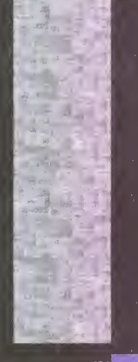


Одна из наиболее важных минбарских церемоний – Церемония обновления, или Нафак'ча (Nafak'cha). Она должна ознаменовать великие перемены, что уже произошли или еще произойдут. Участники должны осмыслить, что случилось, что происходит и что ждет впереди. Самое главное происходит тогда, когда каждый участник доверяет другому тайну, которую скрывал от всех, и отказывается от того, что очень ценно для него.

Еще одна чрезвычайно важная церемония – Грезы. Она помогает минбарцу очистить свои мысли и душу и разобраться в причинах



своих поступков. Перед церемонией испытуемый должен сделать глоток из кубка, который стоит перед входом в Галерею Шепотов, где и проходят Грезы. Остальные минбарцы воспринимают увиденное во время Грез (как события из прошлого, так и из будущего) как откровение и никогда не ставят их под сомнение.



ИСТОРИЯ

Минбарскую историю довольно легко разделить на два этапа – до появления Валена и после появления Валена. О временах до Валена известно не очень много. Кастовая система в минбарском обществе сложилась очень давно (хотя, возможно, не была столь жестко фиксирована), однако равноправия между ними не было – касты воинов и жрецов главенствовали, а каста мастеров находилась в подчиненном положении. В те времена между минбарцами довольно часто происходили вооруженные столкновения, в том числе даже между представителями одной и той же касты. Самая страшная трагедия произошла у города Тузанор (Город Печалей), когда за один день в сражении пало более миллиона минбарцев. Однако наиболее серьезными были споры между кастами жрецов и воинов за обладание властью над остальными минбарцами. Для разрешения этих



споров использовался Храм Варенни, где находилось Колесо звездного пламени. Лидеры соперничающих каст вступали в огненный столб: каста того лидера, кто отдавал жизнь за свою касту, оставаясь в круге, получала власть.

Время появления Валена было чрезвычайно сложным для минбарцев. Именно в те годы происходило так называемое Восстание Теней. В конце войны Теням удалось уничтожить главную военную базу минбарцев, их центр управления, без которого они были обречены. Именно тогда неизвестно откуда появился «Вавилон-4», который передал минбарцам Вален. Вален сразу же стал их предводителем, и под его руководством объединенным силам удалось разгромить Теней и вынудить их покинуть За'ха'дум.

Однако фактически Вален был даже не столько военачальником, сколько социальным реформатором. Именно он ввел закон, в соответствии с которым минбарец не должен убивать минбарца. Вален установил равноправие всех трех каст и создал единый правящий орган – Серый Совет, в который вошли по три представителя каждой касты. Не менее важная реформа Валена – объединение вооруженных сил минбарцев и создание Анла'шок (Anla'shok). До этой реформы каждый клан воинов имел свои собственные вооруженные отряды, и их предводители постоянно спорили о тактике, руководстве и пр. Главное отличие – те воины, что вступали в Анла'шок, присягали на верность лишь одному Энтил'За (Entil'Zha) и с этого момента подчинялись только ему, а не руководству своего клана или касты. Вален рассматривал эти реформы как начало постепенного процесса ликвидации кастовой системы, однако не успел реализовать своих планов.

Свято следуя букве (но не духу) заветов Валена, минбарское общество почти не изменилось за те столетия, что протекли с момента гибели великого пророка. Резкий поворот произошел с началом Войны между Землей и Минбаром. Ленонн, предводитель Анла'шок, настаивал на выделении дополнительных средств рейнджерам, чтобы те были готовы к ожидаемому пробуждению Теней, предсказанному Валеном. Дукхат, являвшийся в то время главой Серого Совета и носивший титул Избранного, решил тайно отправиться к За'ха'думу, чтобы все члены Совета могли лично убедиться, пришло ли время исполнения пророчеств Валена. По несчастливой случайности крейсер Совета встретился с экспедицией, отправленной правительством Земного Содружества. Земляне неверно истолковали минбарский обычай открывать орудийные порты в знак приветствия, и капитан флагманского корабля «Прометей» капитан Янковский приказал открыть огонь. Минбарцы были захвачены врасплох, и в результате обстрела Дукхат погиб.

После смерти Дукхата минбарцы объявили землянам священную войну. Имея колоссальное превосходство в технологиях, минбарцы с легкостью одерживали победы, но люди не сдавались.

Единственная победа за всю войну была одержана командором Джоном Шериданом: заминировав несколько астероидов, он заманил в эту область один из крупнейших минбарских крейсеров «Черную звезду» («Драла'Фи» – «Drala'Fi») и взорвал бомбы.

Ленонн и член Серого Совета Деленн, названная Дукхатом своей преемницей, пытались остановить кровопролитную войну, организовав тайные переговоры с представителями Земли, однако из-за вмешательства центавриан Ленонн погиб, а переговоры были сорваны. Война разгорелась с новой силой. Несмотря на все усилия, люди были оттеснены к Земле. Битва на Рубеже должна была закончиться триумфом минбарцев, однако совершенно неожиданно минбарцы объявили о капитуляции. Причина, по которой Серый Совет принял такое решение, долгое время оставалась загадкой для всех обитателей Галактики, включая и самих минбарцев. Как выяснилось впоследствии, пилот, захваченный для допроса, оказался ни кем иным, как Джеффри Синклером, обладателем души Валена. Многие представители касты воинов не смирились в душе с позорной капитуляцией. Военачальник Синевал даже предпочел покончить жизнь самоубийством, а команда его крейсера «Трагати» отказалась подчиниться приказу, и крейсер под командованием алита Калейна, заместителя Синевала, скрылся в гиперпространстве (он появился в 2259 году, когда его команда попыталась спровоцировать новую войну с землянами). Из-за капитуляции раскол между кастами воинов и жрецов усилился.

По окончании войны Серый Совет согласился выплатить определенные репарации Земле. Позднее Минбарская Федерация оказала существенную финансовую помощь при реализации проекта «Вавилон» (особенно при строительстве последней станции этой серии), при этом получив взамен право одобрить или не одобрить предлагаемые кандидатуры командующих.

Когда «Вавилон-5» начал функционировать, Серый Совет отправил на станцию в качестве посла одного из своих членов, сатай Деленн. Ее задачей было не только налаживание добрососедских отношений со многими расами, но и наблюдение за Джеффри Синклером, который (с одобрения минбарцев) был назначен командующим станцией. Однако каста воинов была недовольна политикой, проводимой Серым Советом. В 2257 году один из представителей клана Звездных всадников организовал покушение на ворлонского посла Коша, с помощью специального устройства приняв облик Синклера, однако посла удалось спасти, а минбарец-убийца был разоблачен. А в конце 2258 года алит Нерун, ближайший помощник скончавшегося шай алита Бранмера, едва не объявил войну Земле из-за того, что пропало тело Бранмера.



В конце 2258 года с момента смерти Дукхата прошли десять минбарских циклов – срок, отведенный Серому Совету для того, чтобы назвать имя нового лидера минбарцев. Совет предложил титул Избранного сатай Деленн, которую выбрал сам Дукхат. Однако Деленн сочла, что ее присутствие на «Вавилоне-5» является более важным для судеб всех рас, и отказалась от столь лестного предложения. Совет был очень недоволен ее отказом, и Избранным стал Дженимер, который, в отличие от Дукхата, не имел особого влияния на предводителей каст. Несмотря на определенную симпатию к Деленн и Синклеру, назначенному послом Земного Содружества на Минбаре, он не смог противиться изменению политики, проводимой Советом.

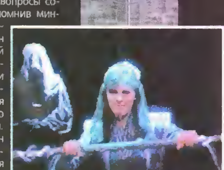
В 2259 году, возмущенный перерождением Деленн, Совет принял решение исключить ее из своих членов. Ее место занял представитель касты воинов Нерун, что явилось грубейшим нарушением заветов Валена и создало дисбаланс в минбарском обществе – с того момента каста воинов имела четыре голоса, каста мастеров – три, а каста жрецов – лишь два. Совет решил не предпринимать никаких действий и выждать время.

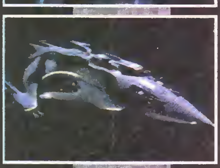
В это время усиливаются противоречия между кастами воинов и жрецов. В то время как каста воинов возмущена назначением Шеридана на пост командующего «Вавилоном-5» и пытается спровоцировать его, каста жрецов оказывает тайную помощь нарнам, занимается подготовкой рейнджеров, всецело поддерживая Анла'шок и Первого рейнджера Синклера, и организует строительство нового типа кораблей класса «Белая звезда». В середине 2260-го года Деленн обвиняет Серый Совет в бездействии, и большинство его членов (пятеро) соглашаются с ней. Деленн объявляет о роспуске Серого Совета, и минбарское общество остается без правительства (Дженимер, Избранный, умер несколько раньше из-за слабого здоровья). Многие минбарцы сочли действия Деленн попыткой реализации плана ее единоличного правления. И в конце 2260 года алит Нерун попытался заставить Деленн отказаться от титула Энтил'За (предложенного ей после исчезновения Синклера) – по его мнению, главой Анла'шок должен был стать представитель касты воинов. Однако церемония посвящения все-таки состоялась, и Деленн, как полноправный руководитель рейнджеров, получила в свое распоряжение только что построенный флот «Белых звезд». После предполагаемой гибели Шеридана на За'ха'думе она призвала рейнджеров на «Вавилон-5», чтобы организовать нападение на родную планету Теней. Однако в связи с появлением Шеридана и Лориена планы Армии Света изменились, и минбарцы – представители каст жрецов и мастеров – приняли активнейшее участие в финальном сражении Армии Света, Теней и ворлонцев.



В 2261 году наиболее остро стали проявляться проблемы, вызванные вакуумом власти, – Серый Совет был распущен, и все три касты преследовали лишь собственные интересы. Каста воинов даже разрабатывала планы создания собственного Совета, в который должны были войти только ее представители. Несмотря на закон, запрещающий минбарцу убивать минбарца, представители воинов изгнали членов касты жрецов из города, который находился в чрезвычайно холодной области Минбара, в результате чего большинство изгнанников умерло от голода и холода. В ответ на это отдельные представители касты жрецов даже попытались заручиться помощью инопланетян. Деленн решает вернуться на Минбар, однако она прилетает туда слишком поздно – в столице уже начались столкновения. Деленн заключает соглашение с алитом Неруном, который должен ей помочь реализовать задуманный план. Она объявляет о капитуляции касты жрецов в Храме Варенни – в том самом храме, где в старину разрешались вопросы соперничества каст. Напомнив минбарцам о Колесе звездного пламени, Деленн бросает вызов шай алиту Шакири, предводителю касты воинов, и вступает в столб пламени. Шакири пытается сделать то же самое, но не выдерживает боли. Осознав, что Деленн предпочитает пожертвовать собой во имя мира между минбарцами, Нерун выносит ее из пламени и сам входит в круг. Он объявляет о том, что сердце влечет его к касте жрецов, и призывает всех прислушаться к Деленн. С этими словами он погибает в Колесе звездного пламени.







Как итог гражданской войны, был изменен принцип формирования Серого Совета – с 2261 года большинство голосов принадлежит касте мастеров, а касты воинов и жрецов имеют скорее совещательный голос. В конце 2262 года Минбарская Федерация выступила одним из инициаторов создания Межзвездного Альянса и передала в подчинение Альянса Анла'шок.



МЕТРОПОЛИЯ

Минбар – землеподобная планета с кислородно-азотной атмосферой и силой тяжести, примерно равной земной. Океаны занимают меньше половины поверхности планеты. На Минбаре существует довольно большие полярные шапки. Продолжительность минбарского года (или цикла) – примерно 1,4 земного, а сутки на планете длятся 20 часов 47 минут.

Минбар очень богат месторождениями кристаллов, именно из них построены многие его города, среди которых и столица Йедор. Архитектурный стиль городов очень оригинален и производит сильное впечатление на туристов.



Минбарцы с огромным уважением относятся к своему прошлому и тщательно следят за тем, чтобы внешний облик их городов не менялся с течением времени.

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СТРОЙ

Главный правящий орган Минбарской Федерации – Серый Совет, который формируется из представителей всех трех каст (с 2261 года – пять членов касты мастеров и по два члена каст воинов и жрецов). Духовный лидер минбарцев, носящий титул Избранного, имеет право отменить решение Серого Совета, однако использует это право очень редко. Лидер избирается всеми членами Совета, при выборах учитывается то, кого назвал своим преемником предыдущий лидер. По установившемуся обычаю новый лидер должен быть избран не позднее, чем через десять минбарских циклов после смерти предыдущего.

По ряду причин заседания Серого Совета проводятся не на Минбаре, а на крейсере «Вален'Та». Члены Совета покидают этот крейсер лишь в случаях крайней необходимости. Вопросы, требующие непосредственного разрешения, рассматриваются на Совете Старейшин, в который входят по девять представителей каждой касты. Однако особо важные дела рассматриваются на встрече Серого Совета и Совета Старейшин в присутствии Избранного. На этих встречах посторонним запрещается излагать свою точку зрения – за исключением тех моментов, когда им задается прямой вопрос.



ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

По установленному Валеном порядку каждая каста имеет в своем распоряжении часть флота, однако в случае вооруженных конфликтов при вынесении соответствующего решения Серым Советом координацией действий всего флота занимается каста воинов, которая в подобных ситуациях подотчетна лишь самому Совету. Основу минбарского флота составляют крейсеры класса «Шарлин» и истребители «Ниал».

В работе над статьей были использованы материалы о минбарцах из Энциклопедии Ксенобиологии Вольтера, переводчик – Алексей Головин, а также сведения из книги Катрин Дреннен «Грезить в Городе Печалей» и фильма «В начале»

СЪЁМКИ «ВАВИЛОНА-5»
ВИЗУАЛЬНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Практически все спецэффекты в сериале созданы на компьютерах. Как уже отмечалось ранее, использование компьютерных моделей вместо обычных приводит к значительной экономии. Большинство визуальных спецэффектов представляют собой CGI.

Что же такое CGI? Это образы, смоделированные на компьютере, или образы компьютерной графики (computer generated images или computer graphic images). Foundation Imaging (первые три сезона) и Netter Digital Imaging (четвертый и пятый сезоны, спин-оффы) используют для создания CGI программное обеспечение фирмы NewTek.

Основная программа для создания модели – это LightWave 3D. Первоначально этот пакет работал только на компьютерах Amiga, но впоследствии NewTek адаптировала его и для IBM-совместимых компьютеров, что позволило использовать при создании CGI процессоры Pentium.



Как же создаются модели на компьютере?

Торнтон: Вам по-прежнему нужно построить модель, только вместо пластмассы и красок вы работаете с многоугольниками и пикселями... Затем вы освещаете ее и снимаете. Все очень похоже на обычные съемки моделей, только здесь у вас нет ограничений.

Итак, для того чтобы построить компьютерный корабль, необходимо воспользоваться специальной программой из пакета LightWave 3D, которая называется Modeler. В ней применяются основные геометрические фигуры: сферы, кубы, цилиндры, трубы, конусы. Однако на самом деле эти объекты являются совокупностью менее крупных объектов, называемых многоугольниками, которые и являются строительными блоками для любой модели в 3D-анимации. В основном речь идет о четырех- и треугольниках, но иногда встречаются и более сложные фигуры. И именно из них составляются трехмерные сферы, конусы и пр., что объясняет, почему для рендеринга модели необходимо так много времени – ведь компьютеру приходится создать каждый многоугольник, а их там миллиарды.

В качестве основы корпуса корабля можно выбрать для начала обычный прямоугольный параллелепипед, а потом заняться изменением формы в соответствии с собственными вкусами – где-то сжать, где-то растянуть. Теперь нужно создать двигатели для корабля. Поскольку внутри звездолетов места довольно мало, двигатели лучше сделать снаружи – например, выбрав за основу трубу, несколько изменив ее и прикрепив ее с одной стороны корпуса. Нет нужды создавать в точности такую же вторую трубу, поскольку в LightWave существует опция зеркального отображения, которая позволяет сделать зеркальную копию первой трубы и присоединить ее в нужном месте с другой стороны корпуса.

Затем приходит пора окраски. Здесь речь пойдет уже о поверхностях. Прежде всего необходимо решить, какой будет текстура поверхности корабля. Можно, например, сделать ее похожей на поверхность молодого картофеля, или гранит, или... в общем, на все, что угодно. Выбранный вид текстуры можно применить к нескольким полигонам, чтобы убедиться в правильности своего выбора, и лишь затем перенести эту текстуру на весь корабль.

В дальнейшем необходимо поместить полученную модель корабля в нужное место сцены, задать интенсивность освещения, расположение источников света, углы поворота камер, добавить для наибольшей реалистичности фон и какие-нибудь другие объекты, и тогда можно получить изумительную футуристическую сцену на домашнем компьютере.

FRIEND

Вот вкратце процесс создания компьютерной модели корабля. По словам аниматора Foundation Imaging, для этого не требуется особо мощный компьютер – вполне достаточно Pentium с невысокой тактовой частотой. Нужны лишь LightWave (или 3D Studio MAX) и Photoshop (поскольку именно эта программа используется для создания поверхностей моделей, генерируемых LightWave). Однако для создания сцены из эпизода «В самое пекло» обычного компьютера будет недостаточно – ведь надо учитывать время, необходимое для рендеринга.

Рендеринг – это процесс обработки компьютерных моделей и создания из моделей нормального изображения. Фактически задача рендеринга – «сфотографировать» трехмерную сцену и превратить ее в двумерное изображение. Результат получается необычайно реалистичным, поскольку при рендеринге компьютер рассматривает все объекты сцены одновременно и просчитывает не только очертания, цвет и текстуру поверхности, но даже взаимодействие света и поверхностей в рамках анализируемой сцены.

Во время работы над пилотным фильмом «Встречи» Founation Imaging ограничилась использованием лишь 8 компьютеров Amiga, соединенных между собой. Впоследствии она перешла от Amiga к Pentium и Alpha – использовала 12 Pentium и 5 рабочих станций на Alpha-процессорах для рендеринга и 3 Mac для монтажа эпизода, благодаря чему время обработки одного кадра уменьшилось в три раза при значительном улучшении разрешения и качества рендеринга.

Netter Digital Imaging использует подобное оборудование: рабочие станции на базе Alpha-процессоров для пяти аниматоров и одного помощника аниматора, на большинстве станций стоят LightWave (на паре добавлен Softimage) и PVR с калибровочной компонентой для NTSC. Для рендеринга используются четырехпроцессорные компьютеры с процессорами Pentium Pro и компьютеры с Alpha (это сведения на 1997 год), с которых дважды в день делают резервную копию всей информации. Рендеринг одной секунды спецэффектов требует 10–15 минут работы одного процессора. Составные кадры (с виртуальными декорациями или компьютерными наложениями) обрабатываются на Mac (Макинтоши) с помощью пакета After Effects или на SGI (рабочие станции Silicon Graphics Indigo) помощью Flint, в зависимости от вида кадра, а затем они отправляются на DDR. Так что в целом разделение таково: Pentium и Alpha – для анимации, Mac – для монтажа и составных кадров и Silicon Graphics – для составных кадров и титров. Обычно в одном эпизоде встречается около 30 компьютерных сцен, но в эпизодах-рекордсменах их значительно больше («Несбывшиеся надежды» – 100, «В самое пекло» – 114, «Эндшпиль» – еще больше, а в фильмах «В начале» и «Третье пространство» они занимают соответственно 21 и 25 процентов экранного времени, причем в одном «Третьем пространстве» спецэффектов больше, чем во всем первом сезоне). Поэтому неудивительно, что первые серии пятого сезона оказались несколько обедненными компьютерными спецэффектами, поскольку шла активнейшая работа над фильмами TNT. По той же самой причине нехватки компьютерного времени в эпизоде «В самое пекло» на мостике «Белой звезды» ворлонец появился в скафандре, а не в своем истинном обличье – как сказал Стражинский, в ином случае они бы до сих пор занимались рендерингом этого изображения.

Как же создаются модели для «Вавилона-5»? Дизайн большинства кораблей был разработан Роном Торнтоном (Foundation Imaging) и Стивом Бургом. Торнтон придумал, как должен выглядеть корабль Теней, после того как увидел фильм про черных пауков. Они никак не шли у него из головы, и вскоре он сообразил, что вряд какой-нибудь объект будет выглядеть более зловещим, нежели паук. Одно из самых любимых творений Торнтона – таинственный ворлонский корабль, который возник благодаря головке чеснока.



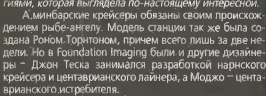
Торнтон: Работа над ним была очень необычной, поскольку предполагалось, что должен олицетворять чрезвычайно инопланетные технологии, а большинство предварительных набросков были скорее механистичными. Я же хотел получить что-то органическое, но при этом не слишком омерзительное и противное с точки зрения внешнего вида... Нечто, порождающее такое же ощущение, как бабочка или цветок или что-то подобное: по-прежнему органическое, но при этом не вызывающее ночных кошмаров.

Я также хотел надлежащим образом использовать цвета. Я отказался от серого цвета из-за «Thunderbirds» – с тех пор я все время видел серые звездолеты. Я подумал, что будет здорово, если добавить цвет – он придаст кораблю иной облик...

Джо заартачился поначалу, когда впервые увидел ворлонский корабль: его реакция была примерно такой «Эй, что это еще такое?», и мне пришлось убеждать его, что именно такой реакции я и ждал. Постепенно он начал думать, что звездолет выглядит очень стильно, а поздравления Харлана Эллисона окончательно убедили его: по мнению Харлана, это была чуть ли не первая увиденная им вещь, связанная с инопланетными технологиями, которая выглядела по-настоящему интересной.





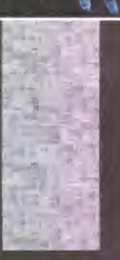


А минбарские крейсеры обязаны своим происхождением рыбе-ангелу. Модель станции так же была создана Роном Торнтоном, причем всего лишь за две недели. Но в Foundation Imaging были и другие дизайнеры – Джон Теска занимался разработкой нарнского крейсера и центаврианского лайнера, а Моджо – центаврианского истребителя.

Для улучшения качества изображения модели нескольких кораблей были изготовлены в реальности, а затем сфотографированы.

Торнтон: Мы построили модели и отсканировали их фотографии. В большинстве это были плоские объекты – просто куски пластмассы, которой мы придали необходимую форму и раскрасили.

Таким образом можно получить больше органических образцов. Любой, кто рисует красками и кистью, скажет вам, что это принципиально отличается от рисования на компьютере. Краска способна на многое: к примеру, вы берете совсем чуть-чуть краски, закрашиваете ею поверхность, а затем стираете ее. Краска остается в углублениях и желобках поверхности, возникает эффект «кровеносного сосуда», которого можно добиться только с тонким слоем краски, но это невозможно синтезировать на компьютере. Подобными методами вы можете получить совершенно потрясающие органические поверхности





ВАВИЛОН–5

НОВОСТИ ОТ BABCOM

Премьера «Крестового похода» перенесена в США на 2 июня 1999 года.

Новый фильм TNT «К оружию», являющийся предисловием к «Крестовому походу», выйдет в эфир 3 января 1999 года.

В январе выйдет книга Роберта Шекли «К оружию», представляющая собой новеллизацию этого фильма.

Стражинский окончательно решил покинуть группу новостей, в работе которой участвовал более пяти лет.

По словам Торнтона, подобные органические поверхности были впоследствии внесены в компьютер, и именно ими покрывали корпуса сконструированных на компьютере кораблей. Однако Торнтон обратил особое внимание на то, что большинство кораблей (в особенности «Звездные фурии») не могли быть сняты с помощью стандартной технологии Motion control. Более того, компьютерная графика порою выглядит более реалистичной, нежели обычные модели, потому что с помощью компьютеров возможно создать непрерывные последовательности, подобные приближению издалека к космической станции или звездолету.

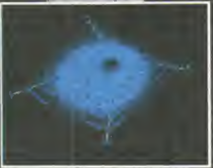
Обычно Стражинский пишет сцену и дает краткое или подробное описание ее, где указано, какие в ней нужны спецэффекты, а затем предоставляет аниматорам полную свободу делать то, что они считают наилучшим. Вот что говорит Джонсен, который отвечает за создание спецэффектов:

Сценарий определяет направление работ. У Джо в голове рождаются такие потрясающие картины, что порой они просто выливаются на бумагу! Обычно начинается обсуждение различных вариантов, когда дизайн корабля рассматривается с точки зрения отличительных особенностей данной расы. Идеи передаются специалисту (творческому консультанту, футуристу, техническому дизайнеру, ученому-теоретику или аниматору – в зависимости от того, какой тип конструкции необходим). Когда все проанализировано и одобрено, конструктор моделей создает объект с помощью подходящего программного обеспечения. Затем производится тест на движение, модель одобряется или отклоняется мною, Джоном Коуплендом и Стражинским и в случае положительного решения объект добавляется к арсеналу аниматоров. Возможно, такой подход отнимает много времени, но зато он позволяет создавать такие фантастические корабли, которые не в состоянии придумать аниматор-одиночка.

Научно-фантастический сериал подразумевает точное соответствие научным принципам, хотя там много и фантастики (например, существование гиперпространства и т. п.). «Вавилон-5» выгодно отличается в научных вопросах от большинства других сериалов. Например, истребители «Звездные фурии» предназначены для полетов в космосе, где нет воздуха, поэтому они способны выполнять такие приемы, как разворот на месте. Зато они непригодны для полетов в атмосфере, поэтому дизайнеры сконструировали новый вид истребителей «Молниеносный» – эти истребители обладают дополнительными крыльями.

Благодаря консультациям специалистов был несколько изменен внешний вид зоны перехода по сравнению с пилотным фильмом.

JMS: Мы сделали несколько незначительных изменений в зоне перехода – в текстуре и цвете. Теперь она выглядит менее компьютеризированной. Кроме того, некоторые специалисты посоветовали нам учесть эффект красного смещения. Так что когда объект выходит из гиперпространства, мы, смотря на зону перехода, видим возмущение голубого цвета, а при входе в гиперпространство оно становится оранжевым/красным.



Сам Рон Торнтон на некоторое время превратился даже в научного консультанта сериала, когда речь зашла о старте «Звездных фурий».

Торнтон: Самый простой способ запустить корабль и сэкономить при этом энергию – просто «уронить» его из вращающейся секции. Ведь он уже обладает импульсом... В зависимости от того, в какой фазе цикла вы его отпустите, корабль полетит в том или ином направлении от станции.

Вообще-то наука обычно подтверждает то, что придумывают создатели этого сериала. Например, один из ученых на основании эпизодов сериала прикинул, каким (с учетом вращения станции) должно быть ускорение свободного падения в Наблюдательном куполе. Он получил примерно 1g. Впоследствии Моджо признался, что никто в Foundation Imaging даже не проводил подобных расчетов. Он считает, что, прочтя несколько грамотных книг, можно получить общее представление о том, как должны выглядеть сцены в условиях нулевой гравитации. Так что, по его мнению, в подобных вопросах значительно большую роль играет интуиция.

Однако есть ситуации, когда научные принципы нарушаются осознанно.

JMS: Если вы покажете ракеты, летящие с настоящей скоростью, вы просто не увидите их вообще. Поблизости нет ничего, что позволило бы ощутить, насколько быстро они движутся, – ни особенностей рельефа, ни чего-то другого. Так что это очень трудно осознать. Взгляните на космические съемки: челнок движется невероятно быстро... но, насколько мы можем судить, он выглядит почти неподвижным, поскольку нет никаких объектов, за которые можно было бы зацепиться взглядом.

Об этом говорит и аниматор Моджо.

Моджо: В космосе не существует точки отсчета. Взгляните на облака, когда вы ведете машину. Вы можете ехать со скоростью 120 миль в час, но, если воспринимать в качестве системы отсчета облака, то вам будет казаться, что вы просто стоите на месте. А теперь попробуем передвигаться в космосе, где единственные точки отсчета – звезды и планеты. Не важно, как быстро вы станете передвигать камеру, – зрителю все равно будет казаться, что вы стоите на месте. В качестве дополнения: при неподвижном фоне любое передвижение камеры мимо корабля будет вызывать эффект движения самого корабля, – именно поэтому вы никогда не видите кадров, в которых камера двигалась бы мимо «Вавилона-5».

Вот почему мы стараемся побольше наклонять камеру (с одной стороны на другую) – это способ придать сцене динамику без всяких проблем с перспективой!

Но главная задача создателей спецэффектов – помочь зрителю воспринимать сцены во всей их полноте, а ни в коем случае не сделать просто эффектные кадры.

Моджо: Общая композиция наших кадров со спецэффектами, включая движение камеры, диктуется ощущением от сцены. Если JMS написал настоящую action сцену, мы придадим ей движения, чтобы передать этот настрой, а если сцена более торжественная или мрачная, то и камера станет двигаться медленнее. Все посвящено сюжету – ведь наклоны камеры просто ради наклонов могут отвлечь ваше внимание от сюжета, а мы не хотим этого допустить.

Именно такой подход восторжествовал при съемках эпизода «И небо, полное звезд».

JMS: У нас действительно было намного больше кадров, которые мы могли бы использовать, чтобы растянуть сцену, но мы подумали, что нам нужно добраться до Синклера и показать все с его точки зрения. Кадры с CGI выглядят не очень хорошо при замедленном показе, потому что мы специально сделали их немного размытыми, чтобы придать им сходство со сном. Для нас эпизод рассказывал не о кораблях, а об одном из людей в корабле, вот почему мы все время держали его в фокусе и придавали размытость другим предметам (поскольку мы видим все это в его воспоминаниях, очевидно, что он не мог в действительности видеть большую часть происходящего, это лишь его ощущения от того, что происходило). Сцены, которые мы специально не

обрабатывали, чтобы продемонстрировать различие, — это те, где Синклер действительно был.

Многие космические объекты — такие, как Прима Центавра, Эпсилон-3, Сигма-957, За'ха'дум — были смоделированы на компьютере, что вполне естественно, поскольку в реальности их не существует, однако в качестве фона для показа космических объектов зачастую брались реальные фотографии. На одном из съездов Моджо рассказал, как создавались окрестности За'ха'дума. Будучи поклонниками «Вавилона-5», астрономы, работающие с телескопом Хаббла, прислали Моджо несколько интересных фотографий, полученных с помощью этого телескопа. На одной из них была изображена зловеще выглядящая красноватая туманность, которая произвела очень сильное впечатление на аниматоров. Поэтому Моджо взял фотографию и создал из нее окрестности За'ха'дума. Благодаря туманности эта область стала действительно одним из самых зловещих мест в Галактике. В качестве фона Foundation Imaging довольно часто использовала реальные фотографии, сделанные космическим телескопом.

Одним из самых сложных CGI с технической точки зрения Торнтон считает кадр из эпизода «Геометрия теней» — его создавал Джон Теска. В этой сцене на спине Лондо появляется множество маленьких демонов. Сложность работы заключалась в том, что демонов надо было передвигать вместе с Лондо (хотя они сами дрались друг с другом) и делать это пришлось вручную. Правда, в самом эпизоде эта сцена не слишком заметна, потому что оператор неудачно подобрал освещение.

А своей неудачей Торнтон считает сцену «Битвы на Рубеже», которая понравилась очень многим поклонникам сериала. Впоследствии он говорил, что если бы знал сюжет заранее, мог бы придумать более зрелищные сцены.

CGI включают в себя не только космические корабли. Полностью синтезированными на компьютере были и Тени, окружившие Мордена, и команда «Икара», исследующая пещеры За'ха'дума, и на'калинский пожиратель (заглот). Кстати, именно пожиратель был первым существом, созданным с помощью компьютера.

Моджо: Разрабатывали пожирателя Рон Торнтон и сотрудники Optic Nerve. Он был целиком создан на компьютере, кроме кадров с крупным планом щупальца, прилепляющегося к лицу актера. Работа над текстурой поверхности этого щупальца началась со сканирования обычного мяса и, как мне кажется, разработчиком пришлось порыться в медицинских справочниках.

После завершения работы над CGI компьютерную графику необходимо совместить с живыми актерами и реально существующими декорациями, поэтому такие кадры называют составными или сложными. Подобных составных кадров очень много в сериале, в качестве примера можно привести сцены с летающими видеокамерами из эпизодов «А теперь — слово. . .» и «Видимость истины». Как уже отмечалось выше, они проходят обработку на Mac, поскольку для такого наложения в отличие от рендеринга не требуется особой мощности и больших временных затрат.

Обычно здесь применяется следующая техника. Актер играет сцену на «синем фоне». Впоследствии на пленке этот синий фон становится областью, на которую накладывается необходимое изображение. Т. е. все, что окрашено в синий цвет, заменяется изображением с другого кадра. Наиболее четко это можно увидеть на фотографии, приведенной в одном из выпусков онлайнового журнала MacUser: здесь один из редакторов Netter Digital Imaging с помощью программы After Effect производит совмещение CGI-кадров и кадров с Шериданом, где вместо окна «Белой звезды» видит однородный синий фон (из эпизода «Не отступать, не сдаваться»). Технология этого такова: вначале нужно ухудшить качество прошедшей рендеринг графики, чтобы оно совпадало с качеством живой съемки, в результате кадры с CGI приобретают зернистость. Затем редактор методично, кадр за кадром, совмещает CGI-кадры с движением камеры в реально снятой сцене. Несмотря на то что небольшое перемещение камеры усложняет работу редактора (обычно подобные сцены снимаются с неподвижной камерой), в итоге сцена выглядит так, как все мы видели на экранах наших телевизоров: Шеридан смотрит на взрывающийся неподалеку от «Белой звезды» корабль.

Примерно то же самое происходит и при работе с виртуальными декорациями. Встречаются довольно простые двумерные виртуальные декорации, однако в большинстве случаев речь идет о трехмерных сложных объектах. Как уже упоминалось (см. журнал «Игромания», 10 (13) 1998 год), это и Наблюдательный купол, который полностью синтезирован на компьютере, и второй уровень Зокало, и мостик нарнского крейсера, и Доки, и императорский дворец на Приме Центавра... Главная сложность при совмещении виртуальных декораций и реальных кадров — правильное наложение их друг на друга. Поскольку декорации являются трехмерными, то, зайдя за виртуальную колонну, актер исчезнет с экрана в точности так же, как если бы он зашел за настоящую колонну. Значит, необходимо очень тщательное и аккуратное согласование между виртуальными декорациями и тем, что происходит на съемках. И в Foundation Imaging, и в Netter Digital Imaging есть специальный сотрудник — консультант по визуальным спецэффектам, в обязанности которого входит присутствовать на съемочной площадке, чтобы не допустить возможных несогласований между поведением актера при съемках на «синем фоне» и CGI или виртуальными декорациями.

Иногда актерам бывает довольно трудно сниматься на «синем фоне». Андреас Кацулас признается, что он очень неловко чувствовал себя в сцене из эпизода «Что же случилось с мистером Гарибальди?», когда он прятался вместе с Маркусом: он не знал, как ему реагировать и что делать. В подобном положении оказался и Робин Даунз, который исполнил в эпизоде «Искупление» роль минбарца Моранна (в пятом сезоне этот актер получил одну из очень важных ролей — телепата Байрона).

Даунз: На репетиции нам сказали, что речь идет о серьезнейшем нападении на корабль, в результате которого он будет разрушен. Так что я попытался сыграть все это, но при просмотре выяснилось, что я был единственным, кто двигался. Деленн и Дукхат просто стояли на месте, в то время как я пытался что-то изображать. Хорошенький пример стойкого минбарца из Касты Воинов!

В этом вопросе помогает опыт. Вот что говорит Майкл О'Хара (Michael O'Hare), исполнитель роли Джеффри Синклера:

В самом начале к этому очень трудно привыкнуть. Мне помогал просмотр конечного результата. Это давало мне представление о том, что же я делаю во время съемок на «синем фоне». Через некоторое время я привык к этому.

Брюс Бокслейтнер (Джон Шеридан) считает, что при таких съемках очень важное значение играет любовь к научной фантастике.

Бокслейтнер: Научная фантастика развивает ваше воображение, что очень

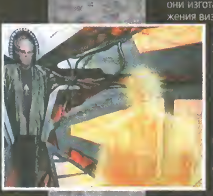


«Игромания» готовит к выпуску книгу, посвященную «Вавилону-5». Основу ее составят переработанные и дополненные материалы наших разделов, а также новые интересные факты и любопытные подробности.

важно, когда вы работаете в сериале со спецэффектами. Если все, что находится перед вами, это синий экран, то вам нужно суметь вообразить самые невероятные вещи.

В «Вавилоне-5» есть сцены, в которых участвуют не сами персонажи, а их голографические изображения, которые могут быть одного размера с героем или намного меньше. Технология создания этих кадров примерно такая же, только здесь необходимо учесть, что голограмма является прозрачной, следовательно, голографический персонаж может накладываться на фон, однако этот фон должен просвечивать через изображение. В новом фильме TNT «Река душ» был создан даже голографический публичный дом.

Но и этим область деятельности компьютеров не ограничивается. Есть множество других визуальных эффектов, которые создаются на компьютерах. В основном они изготавливаются с помощью ротоскопинга – наложения визуального эффекта кадр за кадром поверх сыгранной «в живую» сцены. Например, так были сделаны «потоки» Коша, покидающего Литу («Путь через Гефсиманский сад»).



JMS: Потоки технически создавались не как CGI, это ротоскопинг. Под CGI подразумевается графика, синтезированная на компьютере, обычно 2D- и 3D-анимация. Здесь же потоки делались вручную, кадр за кадром.

Можно представить себе, сколько времени нужно на то, чтобы сделать подобную сцену, проходя ее кадр за кадром (ведь в 1 секунде экранного времени укладывается 24 кадра). С помощью ротоскопинга создавались такие эффекты, как лазерные лучи, свечение трилюминария и кризалиса (кстати, кризалис был собран полностью из деталей, изготовленных сотрудниками Babylonian Productions, компьютер использовался только для эффекта свечения), сияние Коша, искажения воздуха при выстреле из PPG (обычно для этого эффекта используются рабочие станции Silicon Graphics Indigo и пакет Discreet's Flint, поскольку After Effect не дает возможности изменять фон) и т. п. Кроме того, порой приходится учитывать, что на сцене взрыва, снятой реальной камерой, появились бы слегка заметные эффекты бликов от линз. Поэтому для создания более реалистичного изображения редакторам приходится определять точное расположение возможных бликов и затем вводить этот эффект в кадр.



Особые проблемы у специалистов Netter Digital Imaging вызвал внешний вид дракха («Каналы связи»). Так получилось, что на пленке костюм дракха не производил особого впечатления, поэтому над ним пришлось серьезно поработать. Оставив несколько кадров фиксированными, редакторы исказили изображение на остальных, убавив резкость, в результате чего не слишком эффектно выглядящий до этого дракх превратился в какое-то странное существо из иного мира.



Специалистов из Foundation Imaging и Netter Digital Imaging, а также самого Стражинского очень часто спрашивают, как они сумели создать тот или иной визуальный эффект. Например, появление Коша в эпизоде «Сошествие мрака» стало настоящим потрясением для многих. Как выяснилось впоследствии, создать его не составило особых сложностей для аниматоров Foundation Imaging: вначале актер снялся на «синем фоне», а затем его изображению были добавлены крылья и свечение. Правда, как отметил позднее Моджо, поклонники не заметили, что вся станция была синтезирована на компьютере (в сцену спасения Шеридана, которая занимает 6–7 страниц сценария, вошло 60–65 непрерывных последовательностей кадров со спецэффектами – это больше, чем во всем пилотном фильме). Но если в случае с виртуальными декорациями зрители не хотят замечать, что некоторые объекты синтезированы на компьютере, то, когда заходит речь о спецэффектах, они стремятся «свалить» все на CGI. Именно это произошло со сценой взрыва в коридоре из эпизода «Убеждения» – поклонники отказывались верить, что шар пламени, летевший по коридору, не был создан на компьютере.



JMS: Вот как была снята эта сцена: мы построили коридор в миниатюре (на самом деле, слово «миниатюра» здесь не очень подходит, потому что макет был длиной более 10 метров) и раскрасили его так, чтобы он выглядел как обычный коридор станции (на пленке вы совершенно не ощутите различий). Затем мы поставили этот коридор вертикально снаружи одного из зданий. Поместили на самый верх камеру, направив ее вниз. Затем мы сделали зажигательную бомбу и установили ее в противоположном конце коридора (иными словами, внизу). Затем мы подожгли бомбу так, чтобы пламя пошло вверх по макету. При этом мы задали камере такой режим, чтобы вначале она начала снимать в замедленном режиме, а затем переключилась на нормальную скорость, что придало сцене ощущение медленно возникающей волны пламени, которая затем неожиданно ринется на вас в виде огромного огненного шара. Так что когда вам казалось, что коридор был объят пламенем, так оно и было.

После этого мы сняли на «синем фоне» реакцию Лондо на этот взрыв: как он смотрит на пламя, а потом прыгает влево. Затем с помощью компьютеров мы заменили синий фон изображением коридора и с помощью CGI создали изображение дверей лифта слева от Лондо, которые захлопывались в тот самый момент, когда пламя добиралось до них.

Для пятисекундной сцены здесь получилось до безумия много работы – но зато выглядит все просто великолепно.

Правда, иногда случаются и проколы. Один из забавных случаев произошел при работе над эпизодом «Встреча с прошлым», когда один из редакторов, который ожидал завершения рендеринга сцены со стрельбой, чтобы выполнить ротоскопинг эффекта искажения воздуха при выстреле из PPG, решил немного поразвлечься. Он вовсю поиздевался над глазами Гарибальди в сцене видения гибели «Вавилона-5», а потом, добавив эффекты от воздействия PPG, спокойно ушел, будучи уверенным, что не сохранил кадр с Гарибальди. Но, как выяснилось позднее, он сохранил его – но никто не заметил этого до трансляции.

А один раз случилась еще более нелепая история. В эпизоде «Вести с Земли» во время входа «Белой звезды» в гиперпространство есть кадр, где фон резко изменяется и становится похожим на инопланетный город. Это кадр из «Hypernauts», научно-фантастического сериала для детей, спецэффекты к которому также делала Foundation Imaging. Узнав о случившемся, Стражинский долго не мог поверить в возможность этого.

Однако, несмотря на засилье компьютеров, стандартные технологии Motion control (это довольно простая технология, когда с помощью заранее просчитанных точек траектории роботом производятся совершенно одинаковые съемки двух сцен – одну с моделью, а другую без нее, и затем эти сцены накладываются друг на друга) все же нашли применение в сериале. И произошло это так: в эпизоде «Вопрос чести» появляется небольшой медвежонок, которого Иванова дарит Шеридану.

На спине у медвежонка написано «Bear-ba-lon 5» (в русском варианте – «станционный смотритель»), от чего Шеридан приходит в восторг, а спереди видны инициалы JS (John Sheridan – Джон Шеридан), которые вызывают у капитана прямо противоположную реакцию. В результате бедный медвежонок оказывается в космосе.

JMS: История этого медвежонка такова. Я терпеть не могу игрушки. Все, кто знаком со мной, знают об этом. Так что после того как мы купили у Питера Дэвида его сценарий этого эпизода, Питер прислал мне подарок. Медвежонка. Плюшевого медвежонка. С инициалами JS спереди и надписью «Bear-ba-lon 5» на спине. Я позвонил Питеру. И сказал, что отомщу ему за это. Он спросил, что я задумал. Я ответил: «Жди и смотри».



Тогда я дописал всю сцену с медведем и вставил ее в эпилог. Вывод один – никогда не посылайте мне всякие игрушки. Самым приятным было наблюдать за съемками этого медвежонка на «синем фоне» – позднее мы соединили их со CGI. Наш консультант по визуальным спецэффектам держал палку, на которую была насажена игрушка, и крутил ее, крутил, крутил...



В работе над статьей были использованы материалы: online журналов «Zocalo» и «MacUser», журнала «Babylon 5 Magazine», чаты и интервью Дж. М. Стражинского, Р. Торнтона, Моджо и других.

ИТОГИ ПЕРВОГО ТУРА КОНКУРСА

Прежде всего мы хотели бы поблагодарить всех, кто прислал нам ответы. Мы были очень рады узнать, что, несмотря на определенную сложность вопросов тура, среди читателей журнала оказалось много истинных знатоков сериала, которые сумели прекрасно справиться с самыми каверзными вопросами. В связи с изменением планов ТВ-6 в отношении «Вавилона-5» нам пришлось отказаться от идеи публикации анализа эпизодов пятого сезона, из-за чего изменилось и содержание этого номера. Мы решили подвести итоги конкурса здесь, а в следующем номере опубликовать вопросы следующего тура.

Вот краткие ответы на вопросы, заданные в 9 (12) номере журнала «Игромания» за 1998 год:

1. Кто и как предостерегал Шеридана против полета на За'ха'дум? – Кош («В тени За'ха'дума», «Интерлюдии к испытаниям», «За'ха'дум»), Деленн («Война без конца», в будущем).

2. Какие приемы использовал Шеридан для того, чтобы спастись от кораблей Теней? – Открытие точки перехода внутри существующей зоны перехода; резкий разворот в плотной атмосфере в мощном гравитационном поле; использование телепатов для лишения кораблей Теней маневренности.

3. Кто и где первым из землян обнаружил корабль Теней? – Самый оригинальный ответ на этот вопрос был таков: Вален (несмотря на то, что Синклер родился на Марсе). Но вот правильный ответ из сериала: археологи «Межпланетных экспедиций», в начале 2250-х годов принимавшие участие в раскопках на Марсе (среди них была Мэри Киркиш, которая впоследствии прилетела на «Вавилон-5»).

4. Сколько Затрасов проживало на Эпсилоне-3 в 2260-м году? – В начале 2260-го года там проживало 10 братьев Затрасов, а в конце этого года один Затрас улетел, и их осталось девять.

5. Как называли Вир и Лондо крякающих птиц с длинным клювом и перепончатыми лапами? – Кошками.

6. Какая корпорация проводила раскопки на Икарре-7 и являлась спонсором ISN («Межзвездных новостей»)? – «Межпланетные экспедиции» профинансировали проведение раскопок на Икарре-7, а также являлись спонсором программы «Межзвездных новостей» («36 часов на Вавилоне-5»).

7. Кто из минбарцев солгал в сериале? – Этот вопрос стал самым сложным для наших читателей. Если задуматься, то получится, что в сериале лгал практически каждый появившийся там минбарец, хотя надо признать, что порой их ложь можно отнести к разряду «полуправды» или «утаивания правды». Однако было несколько случаев, которые были важны для самого сюжета сериала. Прежде всего, лжецами были Ленньер (спасавший честь Лондо в эпизоде «Цена милосердия» и иллюзии Деленн в эпизоде «Слухи, сделки и обманы»), Ашан (подчинявшийся воле предводителя своего клана, «Вопрос чести»), Деленн (солгавшая ради спасения чести Шеридана в эпизоде «Дело чести» и ради Серого Совета и ворлонцев в эпизодах «Дело чести» и «Голоса власти»). Однако были и другие случаи, которые сумели отыскать самые настойчивые поклонники, например, ложь Деленн в пилотном фильме про «старинное минбарское оскорбление», откровенный обман назойливого соседа (когда Ленньер рассказал ему о своем заразном заболевании), история с похищением трупа Бранмера («Наследие прошлого»), действия Форелла и Неруна (эпизоды «Каналы связи» и «Слухи, сделки, обманы») и так далее.

8. Как, по мнению минбарцев, звучит Третий закон разумной жизни? – Готовность к самопожертвованию, осознанная способность преодолеть инстинкт самосохранения во имя высшей цели, друга, любимого.

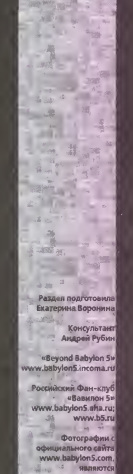
9. Почему Маркус стал рейнджером? – Маркус стал рейнджером после гибели своего брата, стремясь искупить вину перед ним.

10. Каковы условия контракта между Литой и Бестером? – Лита обязуется носить значок Пси-Корпуса, перчатки и передавать определенный процент своих гонораров Корпусу. Бестер вносит ее в списки Корпуса, однако не настаивает на подчинении решениям его руководства. Взамен он получает тело Литы после ее смерти (но только в том случае, если смерть была естественной).

Вот победители первого тура нашего конкурса:

1 и 2 места поделили Гинина Екатерина и Семенова Наталья;
3 место – Игнатьева Елена.

Победители получат поздравительные открытки с вавилонской символикой, а также: Гинина Екатерина получит в качестве приза книгу по мотивам «Вавилона-5» («Клятва крови»), Семенова Наталья – полугодовую подписку на журнал «Игромания», а Игнатьева Елена – кассету «В начале» вместе с подробным анализом фильма и комментариями Стражинского (все на русском языке).



Раздел подготовила Екатерина Воронина

Консультант Андрей Рубин

«Beyond Babylon 5» www.babylon5.incoma.ru

Российский Фан-клуб «Вавилон 5» www.babylon5.aha.ru; www.b5.ru

Оригинальная графика Валерий Гиткович

СМЕЕМСЯ

Идет муравей по лесу. Навстречу ему ящерица. Муравей удивлен-но:
– Ой, а ты кто?
– Я динозавр.
– Так вы же вымерли!?
– Врут. Болели мы.

На приеме у психиатра:
– Доктор, ко мне каждую ночь приходит чудище!
– А вы его пошлите куда-нибудь.
Ночью из-под кровати доктора вылезает чудище:
– Извините, доктор, но меня к вам послали.

Дорогие друзья! Дорогие женщины! Дорогие дети!.. Нет, ну ты посмотри – всё подорожало!!!

По материалам конференций ФИДО RU.ANEKDOT, RU.ANEKDOT.FILTERED, RU.ANEKDOT.THE.BEST, а также серверов www.anekdot.ru, www.haha.ru, anet.peterlink.ru

Маленький Жюль присутствует на суде, где разводят его родителей. Судья спрашивает:
– Скажи, с кем бы ты хотел жить – с папой или с мамой?
– Смотря кому достанется компьютер, – отвечает малыш.

***

У армянского радио спрашивают:
– Почему Windows 95 называют многозадачной операционной системой?
– Потому что много задач ее озадачивают.

***

В кабинете у невропатолога:
– Вам приходилось переживать нервные потрясения?
– Однажды прямо у меня на глазах компьютер спиртом промыли.

***

В жизни есть только три вещи, от которых некуда деться, – это смерть, налоги и желание иметь более быстрый процессор!!!

***

Телефонный звонок (нудным, высоким голоском):
– Алло, это фирма Microsoft? Я два года назад купила Windows 95, и она у меня за время работы ни разу не зависла. Подскажите, что я неправильно делаю?
– А включать пробовали?!!

***

Сидят два юзера перед Виндами:
– Эх! Хорошо висим!

***

StarCraft:
Самое начало последней миссии. Стоят два пехотинца-автоматчика. Вдалеке слышен рев моторов вражеского Battlecruiser-а. Один – другому:
– Тебе не кажется, что мы не доживем до конца миссии, даже если бы нами управлял Кутузов?

***

2000-й год. Нобелевский комитет вручает Биллу Гейтсу сразу две Нобелевские премии – по медицине и по экономике. Как человеку, впервые придумавшему продавать геморрой за деньги.

***

Сообщение Windows 95 при загрузке: «Найден коврик для мыши. Устанавливать драйвер?»

***

Билл Гейтс обеднел. Промотал все свое состояние. Что делать – пошел устраиваться на работу. Нашел единственную работу – грузчиком. И вот как-то ночью таскает он с другими грузчиками окна.
Гейтс:
– Двухтысячное.
Бригадир:
– Филонишь! Девяносто восьмое.

***

Чем юзер отличается от программиста? Если попросить их перезагрузить компьютер, пользуясь только мышкой, юзер жмет на «завершение работы» в Windows. А что сделает программист? Он поднимет мышку со стола и нажмет ею на Reset.

***

В Windows без мышки чувствуешь себя скалолазом без снаряжения!

***

Из разговора службы поддержки
– ...А теперь наберите «Подчеркивание». Нет-нет, не слово «Подчеркивание», а клавиша у вас такая есть...

***

Опоздавший Вовочка влетает в класс. Не поздоровался, шапки не снял. Учительница строго:
– Вовочка! Немедленно выйди и войди снова!!!
Вовочка:
– Во!.. Прям Windows какой-то...

***

Некий программист-коболист в поте лица трудился над пресловутой проблемой 2000-го года. Он чинил программы во многих фирмах и зашибал приличные бабки. Но по мере приближения роковой даты его все больше охватывал ужас: что будет со всеми этими программами и с ним самим? Наконец он решил заморозиться и проспать в анабиозе до февраля 2000 года, а там, глядишь, вся свистопляска и уляжется...
...Он проснулся в странном незнакомом помещении, вокруг ликовали люди: «Очнулся, очнулся!»
– Сейчас с вами будет говорить президент Земного шара.
На огромном стереоскопическом экране возник человек, весьма похожий на Билла Гейтса:
– Видите ли, программа вашей камеры при переходе к 2000 году сработала неправильно, и вы проспали почти 8000 лет. Но вы не волнуйтесь. Наша жизнь прекрасна. Мы достигли огромных успехов в науке и технологии. Мы покорили время и пространство. Мы...
– Но почему вы меня разморозили?
– Понимаете, приближается 10 000 год, а в вашем досье указано, что вы знаете КОБОЛ...

***

Заставка во время установки Windows:
«Microsoft Windows 95 готовится к своему первому зависанию».

***

На фирму пришла работать новая Мышка. В перерыве она шушукается с Клавиатурой:
– Слушай, Клав, а кто у нас на фирме самый главный шеф? А то начальства столько, не разобрать...
– Ну ты даешь... Сама-то как думаешь?
– Ну, Сервер, наверное...
– Да ну, ты что. Тоже на зарплате. Свой парень, когда выпьет.
– Ну, тогда Принтер... Цветной, лазерный, сетевой...
– Нет, Мышь, опять мимо. Ты жизни еще не знаешь. Вот видишь, на тумбочке, маленький, с красными глазками? Модем. Вот он-то и есть тут самый главный.
– Он самый умный, да?
– Ш-ш-ш... Да нет же. Он тупой, и дешевый, и виснет постоянно. Но у него та-а-акие связи!

***

Однажды на уроке математики Кирилл не смог умножить 200 на 400 – результат превысил 65 535. В голове звенело: «Переполнение!»

***

Кто-то ru.arvid писал, что добился воспроизведения с arvid не то *.avi, не то *.mov в реалтайме. Свершилось! Наконец-то фидошники приспособили видеомагнитофон для записи видеоизображения.

***

Иду сегодня по базару. И доносится до меня обрывок фразы (две женщины разговаривают про сына одной из них):
– Компьютеры, компьютеры, К ТРУДУ ПРИУЧАТЬ НУЖНО!!!

***

Два интернетчика болтают по чату. Один – другому:
– Что недовольный сегодня?
– Да ничего, просто клавишу ((((((((заклинило...

***

Два крутых программиста, совершенно одуревшие от своих компьютеров, вышли перекурить на улицу. Мимо проходит красивая девушка. Один говорит другому:
– Помнишь, мы когда-то за такими девушками бегали.
– Помню, бегали, но не помню, зачем!

***

Переквалифицировался хакер в священники. И первую свою проповедь так заканчивает:
– Да поможет вам F1, да сохранит вас F2, во имя Controla, Alta и святого Dela, Да будет так, Enter!

***

Бизнесмен – психиатру:
– Доктор, помните, прошлым летом вы посоветовали: чтобы отвлечься от работы, нужно увлечься девочками?
– Да.
– Так посоветуйте, как мне теперь отвлечься от девочек и вернуться к работе!

ВОПРОСЫ

Прошу выслать мне наложенным платежом № 8 (11) журнала «Игромания».

Язев А.В., г. Красноярск

К сожалению, на рассылку у нас не осталось ни одного экземпляра этого номера журнала.

1. Будет ли Fallout 3?
2. Как подсоединить CD-ROM к системному блоку?
3. Почему закрыли проект WarCraft Adventures: Lord of the Clans?

Тимур Халанов, г. Самара

1. Учитывая успех двух первых частей, надо полагать, что продолжение игры просто обязано последовать! Информации пока немного, но известно, что игра станет трехмерной и будет использовать движок от Stonekeep 2.

2. Если вам пока не приходилось вскрывать компьютер, то обратитесь в фирму, где вы купили компьютер или CD-ROM привод, за помощью. Это не очень сложная операция, но все-таки лучше поручить ее специалистам.

3. По официальной версии Blizzard, WarCraft Adventures был закрыт потому, что игра технически устарела еще до выхода. Blizzard хочет выпускать только крутейшие суперхиты.

1. Чем отличается WordPad от Microsoft Word?
2. Стоит ли мне устанавливать Windows 98 вместо Windows 95?
3. Все ли игры, идущие под Windows 95, идут под Windows 98?

Александр Кривов, г. Москва

1. WordPad – это бесплатная упрощенная версия Microsoft Word, входящая в состав Windows 95/98. Если вы не занимаетесь подготовкой сложных документов, то для большинства целей вам будет достаточно WordPad. Кроме того, WordPad в некоторых случаях оказывается круче, чем Word. Например, он может открывать файлы Microsoft Word, защищенные паролем.

2. Windows 98 не содержит никаких принципиальных улучшений по сравнению с Windows 95. Он более требователен к мощности компьютера. Зато он содержит исправления большого числа ошибок, выявленных в Windows 95, которые могут быть критичны, особенно при работе в Интернет.

3. Почти все программы, которые работали под Windows 95, пойдут и под Windows 98. Исключение составляют некоторые системные утилиты.

Не могу решить головоломку на Острове Крови из игры The Curse of Monkey Island. Так вот, в отеле-баре Гудсоуп, когда уговариваешь бармена, что Гайбраш из семейства Гудсоуп, то бармен говорит, что все еще не видит у Гайбраша благородных особенностей семейства Гудсоуп. Что делать?

Георгий Ковалев, г. Екатеринбург

Полное прохождение игры The Curse of Monkey Island мы уже печатали в журнале, а также в книге из серии «Библиотека журнала «Игромания». Коротко говоря, вы должны снять портрет какого-то там родственника Гудсоупов, вырезать ножницами лицо, а рамку приклеить на дверь с окошком на втором этаже. Потом выгляните в окошко. Когда бармен поднимется наверх, он увидит лицо Гайбраша в портрете. После этого у него появится уверенность, что Гайбраш – вылитый Гудсоуп.

Когда же выйдет продолжение «Аллодов» и что оно будет из себя представлять?

Константин Морозов, г. Москва

Выход игры «Аллоды 2: Повелитель душ», продолжения «Аллодов», одной из самых успешных российских игр, планируется на первый квартал 1999 года. Действие будет происходить в том же мире, но уже другом аллоде. Основу игры составят технические разработки первой части, но переработано и улучшено было очень многое: улучшится и графика, и искусственный интеллект.

Кроме того, объявлено, что фирмы «Нивал» и «1С» подписали соглашение о разработке игры под рабочим название «Аллоды 3D». Игра создается на полностью трехмерном движке с использованием самых передовых технологий. Предположительный срок выхода игры – четвертый квартал 1999 года.

1. Журнал уменьшился в высоте – это плохо... и непонятно. Зачем его уменьшать? Журнал должен быть большим и толстым.
2. Теперь о постере... Ну неужели так трудно запечатлеть какой-нибудь кадр/картинку, «налепить» ее на лист бумаги и вложить в журнал – зато радости как много для геймеров!
3. Когда выйдут «НОМ&М3» и «C&C: Tiberian Sun»?

Иванов Иван, aka Ivashka, г. Москва

1. Высота и ширина журнала определяется возможностями типографии. Зато толщину мы регулировать можем, и мы ее регулируем. Естественно в сторону увеличения, что вы можете видеть на примере этого номера :-).

2. Технически изготовление постера сложности не представляет, но постер увеличит розничную цену журнала. Мы не уверены, что в условиях снижения покупательной способности всем читателям постер нужен настолько, что они готовы выложить за него дополнительные деньги.

3. Пока АБСОЛЮТНО точной информации на этот счет нет (никто не может ничего гарантировать), но, по утверждению издателя, коим является «Electronic Arts», «C&C: Tiberian Sun» появится в марте месяце, а вот с «НОМ&М3» ситуация не ясна. По данным из разных источников, наблюдается расхождение в сроках на целые месяцы, так что ориентировочно можно сказать – что ближе к февралю-марту.

Прошел много игр, но есть игры, на которых застрял и прошу помочь. Первая игра – это «Battle Spire» («Вертикаль», Легенды старых свитков на русском языке. Локализация «Фаргус»). В вашем журнале есть описание прохождения этой игры и пароли для английской версии. В русской версии – пароли на русском языке, и почему-то на втором уровне не могу открыть двери, тайники, не включается рычаг, который активизирует мостик через яму. (Хотя нашел бумагу с паролями. Набираю нужный пароль, но он не работает.)

Следующая игра локализована тоже «Фаргус». На русском языке это «Земля во тьме» («Dark Earth»). Не удается сохранить игру. Как только щелкаешь мышкой на символе сохранить игру, компьютер зависает, на мониторе видишь только черный фон. Мощность компьютера позволяет играть в эти игры – Pentium 200, 32 Mb, видеокарта ATI Mach 64.

Не получается поиграть во всем известную «Tomb Raider II». С самого начала игра не пошла. В пещере Лара убила тигра, забралась на каменный выступ, дошла до того места, откуда виден дом. Но никак не может выбраться наверх, куда только не прыгали и не висли. Проблемы с игрой «Lands of Lore» («Твоя судьба ждет тебя», русская версия). Очень красивая и интересная игра, записанная на двух CD. Второй диск не читается. Жалко, хотелось бы поиграть в эти игры.

Олег, г. Сусуман

Сожалеем, но помочь ничем не можем. Избегайте пиратских дисков, а уж тем более пиратских локализаций. Приводимые нами коды работают в «родных» версиях игр, а пираты в игре такого наковыряют, что... ну вы сами видите: не запускается, не работает, не идет...

Пиратские диски дешевле фирменных? Интересно, сколько денег вы сэкономили на этих играх, в которые так и не сможете сыграть?

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

В конкурсе по игре «Волшебные истории Тутти» в № 9, к сожалению, победителя не нашлось. Основную сложность вызвал вопрос № 6. Правильные ответы:

1. вообще-то для детей, но и взрослых от них за уши не оттащишь
2. испанского
3. старая финка
4. Герда ищет Кая
5. большая собака
6. что-то, отдаленно напоминающее Quake
7. отрубить ему голову
8. одной ноги
9. злой тролль
10. десять

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

С конкурсом по игре «Призрак старого парка» в № 10 дела обстоят лучше. Итак, имена победителей: Гуров Денис Викторович (Московская обл., п. Малаховка) – получит игру «Дон Капоне», Титова Ирина (г. Москва) и Некрасов Игорь Михайлович (г. Волгоград) – подписку на три номера журнала «Игромания» с диском.

Правильные ответы:
1. 7-th Guest
2. в заколдованном доме
3. к матери
4. гениальный механик
5. тетя главного героя
6. Филипп
7. в пятницу, 15-го
8. он начинает разгадывать головоломку
9. женщину
10. три

В 12 (15) номере «Игромании» Александр Рытиков, описывая игру Trespasser, на мой взгляд, допустил неточность. На четвертом уровне, когда вы нашли фиолетовую карточку и открыли специальную комнату в огромном здании, которая, кстати, является комнатой охраны, справа от себя вы видите табло с кнопками. Нажав кнопки по одному разу, необходимо идти к главным воротам, там, где с другой стороны ворот находится комната с кодовым замком. Слева от вас находится большой особняк Джона Хамонда, а справа – дом его помощника. Именно туда вы и открыли дверь, нажав кнопки в комнате охраны. В доме вы найдете красную карточку от двери дома Хамонда. В доме, в одной секретной комнате, замаскированной под шкаф, вы найдете дискету. Остается ломать голову, для чего она. А на втором этаже находится комната с замком, для которого нужна белая карточка. Её я так и не смог найти. Попробуйте, может вы её найдёте. Кстати, на мой взгляд, с советом, данным новичкам по поводу бесконечных патронов, вы просчитались. Даже я, человек никогда не игравший в action и не любивший этот жанр, пристрелялся очень быстро, так как интерфейс и управление очень удобны, а сюжет настолько захватывает, что постепенно начинаешь ощущать себя среди динозавров.

Очень порадовала игра наших разработчиков Remember Tomorrow. Будет ли продолжение и когда?

Алексей, г. Москва

Автор руководства получил взыскание за халатное отношение.

По поводу продолжения Remember Tomorrow пока ничего неизвестно – разработчики молчат, как партизаны.

1. Я автор книги «Дррек – друг всех чудовищ», в трех частях. Я могу это сделать сюжетом комикса? Как?

2. Будут ли игры типа Wet (и юмор, и экономический симулятор)?

3. Почему так давно нет Larry – 8?

4. Будет ли Scool Monkeys на PC?

Игорь Кравченко, г. Москва

1. Нарисовать комикс :-). К большому сожалению, большинство людей, создающих профессиональные комиксы, имеют в своей команде постоянных сценаристов. Хотя попытайтесь обратиться к подобным коллективам, вдруг вам повезет? Адреса можно найти в Интернет.

2. Все зависит от разработчиков. А вообще, подобные игры – не редкость. Достаточно вспомнить Zapitalism (не путать с вполне серьезным Capitalism!)

3. Потому что Sierra на время закрыла серию, и уже точно известно, что если восьмая часть и выйдет, то она вряд ли будет похожа на предшественницу. Sierra сейчас находится в стадии раздумий и выбора – продолжать ли вообще делать рисованные квесты, или полностью перейти на трехмерные? Все зависит от успеха или провала таких вещей, как очередные King и Hero Quest. Помнится, подобная ситуация уже случалась в 1996 году, и привело это к тому, что компания полностью отказалась от полноэкранного видео.

4. Вряд ли.

Недавно вышла игра «Age of Empires: Rise of Rome». Это примерно то же самое, что и «Age of Empires», только с некоторыми изменениями. Не могли бы вы рассказать об ее изменениях и дополнениях в одном из номеров? А так же расскажите об игре «Age of Empires II».

Белый Орел, г. Выборг

«Age of Empires: Rise of Rome» не является полноценной игрой, это add-on, набор дополнительных миссий. Ничего принципиально нового он не содержит, а потому описывать его не стоит, описания самой игры «Age of Empires» достаточно для его прохождения. А вот «Age of Empires II», выход которой ожидается в начале 1999 года, обещает быть игрой весьма выдающейся, и ее-то мы обязательно опишем во всех деталях.

1. Какой трехмерный акселератор самый лучший на сегодняшний день (какой стоит купить)?

2. Чем отличается процессор со знаком MMX от обычного?

3. Можно ли установить DirectX с помощью игры?

Саша Алексеев, г. С-Петербург

1. На сегодняшний день самыми популярными являются ускорители, созданные на основе VooDoo 2. Большой разницы между ускорителями от разных производителей нет. Что будет через год, никто сказать не может, так как эта отрасль развивается очень быстро.

2. MMX-процессоры содержат набор дополнительных инструкций, ускоряющих выполнение некоторых операций над данными определенных типов. Все выпускаемые сегодня Pentium-совместимые процессоры, а также Intel Pentium II, Celeron и Pentium II Xeon являются MMX-процессорами, поэтому это уже не анонсируется так громко, как это было после их появления. Идея технологии MMX, то есть расширения системы команд процессора новыми инструкциями, ускоряющими обработку отдельных видов данных, продолжает развиваться. AMD разработала и реализовала набор инструкций 3DNow!, Intel – Katmai New Instructions. К сожалению, новые расширения набора команд поддерживают только процессоры, выпускаемые фирмой, разработавшей тот или иной набор, поэтому разработчикам программного обеспечения добавилось работы.

3. Обычно все выпускаемые игры содержат на диске вместе с самим программным кодом и необходимую для нормальной работу версию библиотеки DirectX.

Я хочу знать, откуда вы берете информацию об еще не вышедших играх, как вы узнаете, когда выйдет определенная игра, откуда берете демоверсии и др.?

Максим Забегалин, г. Пенза

Основными источниками информации являются материалы, которые присылают в журнал сами разработчики и издатели игр, а также их сервера в Интернет. Много интересных статей можно найти в онлайновых игровых изданиях, о которых мы уже писали в разделе «Интернет».

1. Что такое «The Everchanging Book of Names» и для чего она?

2. Что такое «концепт-арты» к играм и что такое MP3?

3. Хорошо бы, вы ввели что-то вроде азбуки или энциклопедии для «недопродвинутых».

Е. Р., Самарская обл.

1. «The Everchanging Book of Names» – это программа для генерации псевдонимов.

2. Концепт-арты – это картинки, которые рисуют художники, когда разрабатывают внешний вид героев игры. Уже потом на основе этих рисунков создаются компьютерные изображения.

3 MP3 – это один из форматов записи звуковых файлов. Полное название – MPEG 2 Layer 3. Позволяет сжимать звук в десять раз почти без потери качества. На одном компакт-диске можно разместить свыше 100 песен в формате MP3, вместо стандартных 10–15. Этот формат является очень перспективным, но до сих пор его можно было прослушивать только на компьютере. Сегодня уже появились портативные плейеры для проигрывания файлов этого формата. Плейер размером меньше ладони, не имеет движущихся частей, что делает его очень экономичным и надежным. Единственный недостаток такого плейера – высокая цена, но это временно.

3. Идея об энциклопедии очень интересна, присылайте свои вопросы, пишите, какие слова и термины вам непонятны, а мы будем на них отвечать.



1. Где найти тему для рабочего стола «Babylon 5»? Ваш августовский CD-ROM достать **невозможно**!

2. Когда выйдет Wing Commander Prophecy Gold Edition, и выйдет ли он вообще?

3. Будут ли переиздаваться Wing Commander 1, 2, 3, 4 и Mortal Kombat 1, 2, 3?

А. Б. Бадиков, г. Москва

1. На диске к одному из ближайших номеров мы постараемся повторить подборку тем для Windows 95. Естественно, это будет расширенный и дополненный набор.

2. «Золотой» Wing Commander (включает в себя сам Wing Commander: Prophecy и add-on для него под названием Secret Ops) уже вышел.

3. Третья и четвертая часть Wing Commander были недавно переизданы в Великобритании. А вот Mortal Kombat пока не переиздавался.

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

У меня есть книжки, диски, журналы с кодами, секретами, солюшенами более чем 4 800 игр, да и просто хотел бы переписываться с любителем стратегий или имитаторов, а также квестов.
Я игроман, и Misha я, а мой PC – жемчужина моя.
Люблю StarCraft и Battlezone, еще Spec Ops и Dungeon.
Переписался бы я с другими, пол, возраст – все равно какими,
Кто без PC и жить не может,
Кому от всех проблем хорошая игра поможет,
Кому милее разгадать, проехаться, подраться, пострелять,
Кто с полным кайфом сядет в «танк»,
Ну, вообще, с тем, кто не «ботан»,
Переписаться б я хотел!
O'key! Пока, я полетел!

Мой адрес: 113403, г. Москва, Востряковский проезд, д. 9, корп. 1, кв. 6. Пишите Мише или Misha Hack.

***

Пишите, все любители игры «Age of Empires». 188900, Ленинградская область, г. Выборг, ул. Сухова, д. 6а, кв. 47. Белому Орлу. Постараюсь ответить всем.

***

Меня зовут Павел. Мне 13 лет. Люблю играть на PC, слушать музыку и читать. Охотно отвечу всем, кто напишет хоть две строчки. Пока!

142400, г. Ногинск Московской области, ул. Белякова, д. 33, кв 4, Молчанов Павел.

***

Я Игонин Сергей, учусь в 8 классе, мне 13 лет. Хочу переписываться с любителями и любительницами компьютерных игр. У меня 200MMX, я прошел StarCraft, Larry 7, Army Man, ГЭГ, Soldiers at War, Mortal Kombat 3, Duke Nukem 3D, Quake, Quake 2, Diablo, LBA 2, WarCraft 2, Z, Blood, KKnD, Nam, Cyber Storm, War Gods, UFOs, Carmageddon, War Games и др.

Мой адрес: 141200, г. Пушкино Московской области, ул. Крылова, д.1, кв. 159.

***

Привет, игроманы и игроманки. Нас зовут Doc и Pocient. Нам по 14. Интересы: Real-Time Strategy, Quests. Если нужен тебе код, пришли письмо, и он придет!

350004, г. Краснодар, ул. Ташкентская, д. 18. Доку и Пациенту.

***

Хотел бы переписываться с фанатами компьютерных игр. Мне 12 лет. Нравятся все жанры, кроме настольных игр, рулетки и т. д. Прошел игры: обе части Quake, Duke Nukem 3D, Unreal, «Розовая пантера: право на риск», Age of Empires, StarCraft, «Братья пилоты» и т. д.

Мой адрес: 400125, г. Волгоград, ул. Набережная Волжской флотилии, д. 33, кв. 134, Фатыхову Артуру.

***

Привет всем, кто любит играть в компьютерные игры типа «Need for Speed». И любые другие игры. Пишите мне по адресу: 127349, г. Москва, Алтуфьевское шоссе, д. 78, кв. 480, Григоряну Андрею.

***

Хочу переписываться с мальчишками-геймерами 9–10 лет. Люблю поединки, имитаторы. Пишите! Прасолов Антон, 10 лет. Адрес: 111401, г. Москва, ул. 3-я Владимирская, д. 20, кв. 18.

***

РЕЗУЛЬТАТЫ АНКЕТЫ «ИТОГИ ГОДА» И ПРИСУЖДЕНИЯ ПРИЗОВ БУДУТ ОПУБЛИКОВАНЫ В ФЕВРАЛЬСКОМ НОМЕРЕ.

ПРИЕМ АНКЕТ ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



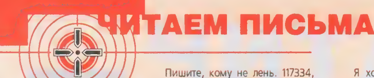
ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (февраль, март, апрель 1999 г.) или на шесть месяцев (с февраля по июль 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки. Требуйте, чтобы Ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет. 60 руб. стоит подписка на три месяца, 120 руб. – на три месяца на журнал с CD-ROM и 120 руб. – на полгода без диска.

Получатель Вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корр./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (февраль-апрель)». Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите в редакцию по адресу: 109193, Москва, ул. Южнопортовая, 16, «Игромания».

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 279-16-62.



Пишите, кому не лень. 117334, г. Москва, Ленинский пр-т, д. 44, кв. 344, Маломуду Игорю (Hammy).

***

Всем, Всем, Всем! Кому не лень писать письма! Пожалуйста, напишите. Я играю в Need for Speed (с I по III). И ничего круче еще не находил. Также люблю прикольные квесты (ГЭГ, Neverhood), но самое главное – это, конечно же, гонки. Пишите, все фанаты NFS3!

Мой адрес: 394018, г. Воронеж, ул. Плехановская, д. 21, кв. 11, Чурову Михаилу (Mike).

***

Люблю RTS и RPG, не прочь поиграть в квесты. Мне 15 лет, заканчиваю 11 класс. Не являюсь большим поклонником «Babylon 5», предпочитаю «The X-Files» и «Lexx». Фанаты этих сериалов, откликнитесь! Не всем же фанами «Вавилона» быть! Да, и пусть пишут фанаты группы «Gorky Park», буду ждать ваших писем!

652430, Кемеровская область, г. Березовский, пр. Ленина, д. 28 А, кв. 10, Киблеру Александру.

***

Я хотел бы познакомиться с игроками!!! Мне нравятся игры: NHL '98; NBA '98; SWAT 2; Quake II; Commandos; Panzer Commander; Mortal Kombat 1, 2, 3, 4; Nascar '99. Мне нравится все! Пишите: 410030? г. Саратов, ул. Соколовая, д. 44/62, кв. 268, Мельнику Диме.

***

Я хочу переписываться! Меня зовут Андрей (Dron), мне 12 лет, 13 исполнится в июле. Я играю в Tomb Raider 2, Hardwar, «Дача кота Леопольда». Ответ гарантирую 101%.

129515, г. Москва, ул. Академика Королева, д. 9, к. 5, кв. 30, Галаеву Андрею.

***

Привет, Игроманы!

Меня зовут Дмитрий, но для вас просто Dimon. Ищу родственные души, готовые просиживать часы за компьютером. Думаю, я найду их среди читателей замечательного журнала «Игромания». Ау! Где вы? Хотите знать обо мне? Мне 16 лет. Имеется компьютер. Обожаю квесты. Неравнодушен к стратегиям и RPG, да и вообще ко всем жанрам. Люблю сериалы «Вавилон-5» и «Лекс». Что? Вы еще здесь? Ну-ка быстро все за ручками. Пишите все, кому не лень и кто еще не разучился держать ручку. Отвечу каждому. Честное пионерское!!!

Адрес: Московская обл., Ленинский р-он, пос. Коммунарка, д. 5, кв. 42, Огуречникову Дмитрию.

***

Геймеры и особенно квестеры, откликнитесь. Меня зовут Гэндальф, мне 18 лет и я умираю от отсутствия общения с такими же фэнами компьютерных игр, как я. Пишите. Отвечу всем.

183027 г. Мурманск, ул. Радищева, д. 26, в/ч 98 РМТО, Щербакову Максиму.

***

Все, кто увлекается PC и кому есть что сказать об этом, черкните пару строк. Мне 12 лет, люблю стратегии, экономические симуляторы и квесты. Отвечу всем 100 %.

127412, г. Москва, Коровинское шоссе, д. 29-6, кв. 31, Копылову Дмитрию.

***

Люди, Минбарцы, Ворлонцы, Нарны и Центавриане, а так же множество других рас, отзовитесь!!! Давайте переписываться! Давайте создавать мир своими руками! Ведь мы есть.

Пишите мне по адресу: 346011, г. Ростов-на-Дону, ул. Катаева, д. 70, Ольге (с пометкой – Ивановой).

СЕКРЕТЫ

Carmageddon II: Carpocalypse Now

Максимальная инсталляция, затем создайте в папке Data папку Cutscene и скопируйте *.smk файлы из одноименной папки с CD. В результате сможете смотреть видеозаставки без диска.

Monster Truck Madness 2

Откройте папку System (в игровой папке), откройте файл с расширением .ini, описывающий видео. При максимальной инсталляции измените путь чтения файлов *.smk – и результат будет, как и предыдущий.

Павел Севец, г. Ростов-на-Дону

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❑ на 3 месяца (февраль, март, апрель) – 60 руб.

❑ на 3 месяца (февраль, март, апрель) с CD-ROM – 120 руб.

❑ на 6 месяцев (февраль–июль включительно) – 120 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

область (край, район) ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом/квартира ____________________

Без квитанции об оплате недействителен!


СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ
Регистрация - $9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО
с 02:00
до 09:00
$0.79
с 09:00
до 02:00
$1.49
Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно
ilm
The Internet Service Provider
.net
Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.
(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж
Design by studio
www.redstudio.ru
REA